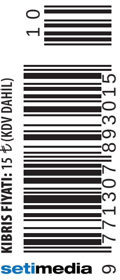
BORDERLANDS 3 GÖZÜMÜZ GÖNLÜMÜZ DOYDU

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Ekim 2019/10 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 144 • ISSN: 1307-8933

Dosya
ÖĞRETEN OYUNLAR
2019-20 OGZ müfredatını çıkardık!



DEATH STRANDING

Daha fazla tutamadık, bildiğimiz her şeyi yazdık!

MONSTER HUNTER: WORLD *ICEBORNE*
DLC mi dediniz?

GEARS 5
Savaşın çarkları hâlâ yağlı!

NBA 2K20
Yeni sezon sıkıntılı başladı

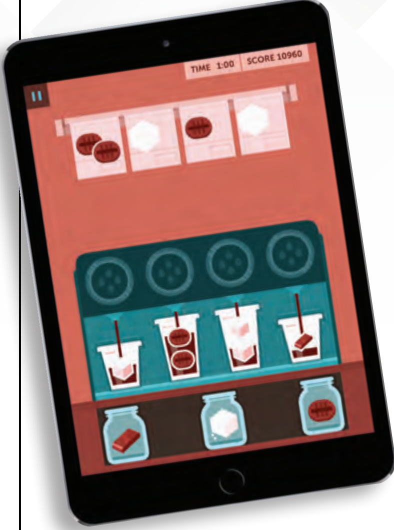
STYGIAN
Türkiye'de çok güzel şeyler de oluyor!





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL

BORDERLANDS 3

En dolu, en silahlı, en renkli, en parodili, en en looter-shooter serisinin yeni oyununa kavuştuk!!







Acer Predator Helios 300 inceleme.

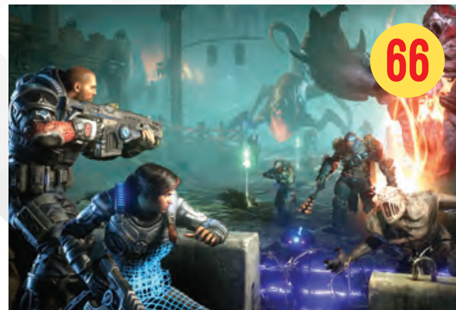
STYGIAN
Reign of the Old Ones

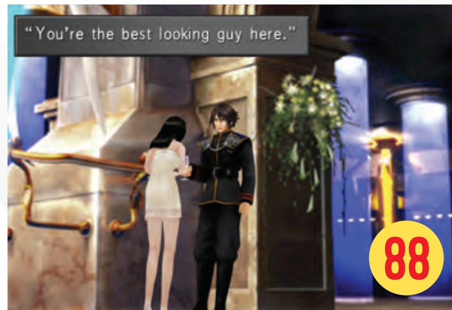
Türk yapımcılardan, Lovecraft'lığın hakkını sonuna kadar veren bir RYO.





Hideo Kojima'nın bebek kargosu simulasyonunun görücüye çıkmasına çok az kaldı.









C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

SERİN AYLAR, SERİN OYUNLAR

Oyunların en hareketli, en bereketli ayları geldi çattı. Her biri uzun zamandır gündemimizde olan, çıksın diye gün sayılan oyunlar birer birer yayınlanıyor ve kapanın elinde kalıyor. Dergi mail grubundaki oyun paylaşımı başlıklarını görmeniz lazım, kan gövdeyi götürüyor! Editör Ömer adaleti diye bir şey var neyse ki; herkes bir şekilde memnun ayrılıyor savaştan, istediği oyunu alıp oynuyor (bir tek Final Fantasy'ler istisna... eğer bir FF yazılacaksa Ömer'in adaleti bitiyor, "o bende" diyor, konu kapanıyor). Sonuç olarak bu sayıdan itibaren birkaç ay boyunca 2019'un en janjanlı oyunları gelip geçecek sayfalarımızdan, verdiğimiz notlar gibi oyun künyelerinde göreceğiniz fiyatlar da bir miktar uçacak... O yüzden siz siz olun, her zamankinden daha seçici davranın oyun alışveriş listenizi çıkarırken, her zamankinden dikkatli okuyun almayı düşündüğünüz oyunun incelemesini. Parayı denkleştirseniz vaktiniz yetmeyecek çünkü heveslendiğiniz her şeyi oynamaya... Aceleye gerek yok, bunun daha Steam indirimleri olacak, kampanya dönemleri gelecek, belki o ilk hevesiniz çabuk sönecek... Değil mi ama?

Bir de yurtdışı basının evire çevire oynayıp bitirdiği ama her nasılsa Aral ofisinden bizimkine bir türlü ulaşamadığı için bu sayıya yetiştiremediğimiz FIFA gibi oyunlar var. Sağlık olsun, onları da önümüzdeki sayıya kadar bir şekilde edinip yazarız.

Ekim sayısına hoş geldiniz, dileriz içerideki sayfalarda aradığınızı bulursunuz.



Sanki Gamescom'un üzerinden çok zaman geçmiş gibi hop Nintendo Direct, hop TGS, hop Sony State of Play... Bir de zaten çıkan önemli oyun sayısı yılın bütün diğer aylarından fazlaydı Eylül'de, nerede ne gördük ne oynadık, hepsi birbirine girdi. Sonuç: İçi hayvanlar gibi oyun dolu olan Ekim sayısına hoş geldiniz!

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR:
İPEK ATAM

Cthulhu'nuz bol olsun!

İçtenlikle özürler

Yeniden selamlar, kaç ay art arda mesaj yolladım ama bu ay çuvalladım. Sorumsuzluk yaptığım için özür dilerim, bir an kaybolmak yapmaktan en çok korktuğum şey.

1. Roguelike türü yeniden mi uyanıyor? Pek çok bağımsız oyun bu tarz gözükmeye başladı.

2. Her ana karakterin güçlü olmak için illa bir travmaya sahip olması gerekli midir?

3. DVO aylık sunucu ücreti para sökme taktiği mi yoksa hâlâ gerekli mi?

Yazıyı 29 Ağustos'ta yazıyorum. 30 Ağustos'u kutluyor, yeniden görüşmeyi diliyorum. Dergiyi de siteden sepete ekliyorum (sizi de seviyorum). - Murat

Hoş beş geldin Murat. Sorumluluk gibi görme canım mektup yazmayı, yoksa elin gitmemeye başlar. İçinden geldiğince yazasın yani :) Ne özrü, estağfurullah.



1. Ohooo roguelike türü The Binding of Isaac, FTL ve Rogue Legacy'le yeniden uyandı da; Darkest Dungeon, Dead Cells ve Slay the Spire'la ikinci altın çağını yaşıyor da, "artık az güzel oyun çıksa da düşüş yaşasam" diye bakıyor bile :)

Rogulelike'larda çılgın bir artış var cidden son zamanlarda. Pek benim tarzım değil bu tür ama mesela Children of Morta'ya bayıldım ben de, tam anlamıyla bir roguelike olmaması sebebiyle de severek oynayabildim hatta. - İpek

2. Bir travmatik geçmiş, iki "seçilmiş kişi" olma. Her türlü başkarakter için neredeyse olmazsa olmaz iki şey. "Sevmiyorum" diyemeyeceğim ama... Daha fazla karakter geçmişi yüzünden değil, bugün kendi bilinciyle kendi istediği için macerasına atılsa ve başarılı olsa istiyorum. Aklıma güzel örnek olarak Kumandan Shepard geldi şu an sadece, başka da gelmedi.

Travma her ne kadar karakteri "daha güçlü" hale getirmeyi amaçlasa da bana da artık klişe gelmeye başladı. "Seçilmiş kişi"ye zaten hiç girmiyorum da, keşke bizim gibi, kendi halinde yaşayıp giden insanlar olsa biraz da kahramanlar. Bu noktada tam aklıma Kingdom Come: Deliverence'taki Henry gelmişti ki, onun da oyunun başında ciddi bir travma yaşadığını hatırladım :P - İ

3. Guild Wars gibi aylık ücret gerektirmeyen DVO'lardan mütevellit "gerekli" olduğunu söylemek zor. Ama tabii DVO'lar aşırı geniş içerik sunan ve sürekli güncellenen şeyler, aylık ücret istemelerine çok da kötü gözle bakamıyorum o yüzden. Asıl sorun yerel fiyatlandırma yapmamaları. Millet ayda 15 birim paraya WoW, 13 birim paraya FF14 oynuyor. Ayda 13 lira olsa oynamasam bile verirdim be FF14'e para. Ama işte o 13, TL değil de euro veya dolar olunca... Teşekkürler, almayayım.

Senin de geçmiş 30 Ağustos'un kutlu olsun!

Okuyucu mektubu

Çok sevgili Oyungezer ailesi. Ne kadar eski bir okur olduğumu (bifor 2007) bir kez daha vurgulayıp ego kastıktan sonra fazla vaktinizi almadan soru ve görüşlerime geçeyim:

1. Oyun camiasının büyük bir kısmının CoD: Modern Warfare 2'den beri "aynı oyunu yapıyorlar yha" diye dalgasını geçtiği CoD serisi, şimdi MW serisini yeniden başlatıyor ve aynı kesim bu kez çok heyecanlı. Sizce bu neden? Siz de heyecanlı mısınız? Ben değilim, iyi günler.

2. Hantallık üzerinden gerilim yaratmak sizce de çok ucuz ve artık çağ dışı değil mi? Hayranlarını ikiye bölmüş olsa da ben kontrol şeması ve hareket yelpazesi olarak Resident Evil 6'yı seven kısımdayım. Bana sorarsanız bir hayatta kalma korku oyunu hem kaçış hem de savaşma bakımından oyuncuya dengeli ve mantıklı şans vermeli; malumunuz çoğu oyun bu "şansın" ucunu kaçırır ve bizi tek kişilik orduya çevirir. Bu bağlamda korku oyunlarının Alien Isolation'dan örnek alması gerektiğini düşünüyorum. Siz ne düşünüyorsunuz?

3. 2. soruyu göz önüne alarak, sizin en beğendiğiniz ve tavsiye edebileceğiniz bir korku-gerilim oyunu var mıdır?

4. Her ay 150 sayfa dopdolu dergi çıkarıp bir de üzerine oyun tavsiyesi benden istenseydi birazcık (!) içerlerdim, gösterdiğiniz sabır için teşekkür ederim :)

5. Okurla sohbet hissiyatını çok iyi veriyorsunuz, e-posta gönderirken bir arkadaşımla konuşuyormuş hissine kapılıyorum. Güzel kaleminizi, samimiyetinizi ve sevginizi hiç kaybetmemeniz dileğiyle...

Süreniz 90 dakikadır. Mevzuat kullanmak serbesttir. Tükenmez kalem kullanınız. Başarılar. Sevgilerimle. *- Umut Şenol*

Valla bence eski okur olmaktansa genç yaşta olup yine de eski kafa bir şey gibi algılanan dergi okuma eylemine başlamış olmak daha karizmatik, ego kasışın başarısızlığa uğradı yani :) Hoş geldin.

1. CoD özelinde bir şey diyemeyeceğim de kendime bakıyorum, FF16 duyurulmuş olsaydı kesinlikle bende FF7 Remake'in yarattığı heyecanı yaratmış olmayacaktı. 2 sebepten. 1.'si FF7'nin kalitesini biliyorum zaten, o kaliteyi modern bir yapı eşliğinde yaşamanın ne kadar harika olacağını tahmin edebiliyorum. 2.'si de son birkaç FF, eskileri kadar efsane değildi, "FF16 da o 'efsane olmama' akımını devam ettirir muhtemelen" gözüyle bakardım. CoD'cular için de benzer düşünceler geçerlidir.

2. Dediğin yanlış aslında ama ben de seninle aynı kafadayım :) Resident Evil 2'yi oynadım geçenlerde ve off nasıl nefret ettim anlatamam! Mermi yok, sağlık yok, Leon tosbağa gibi koşuyor... Aşırı gerildim, içim dışıma çıktı. Oyunun yaratmaya çalıştığı his bu zaten, bunu da başarıyla yaratıyor, sevenlerinin neden sevdiğini anlıyorum ama of yani! Bir daha ömrüm boyunca korku/gerilim oyunu oynamak istemiyorum!

Ömer korkak çıktın ya sen :P Ben karanlıkta, kulaklıkla korku oyunu oynamaya bayılıyorum, RE 6 da beni bayağı tribe sokmuştu ve genel olarak başarılı bulmuştum ben de. Ama Alien Isolation dedin mi akan sular durur ya. Oynadığım en başarılı korku oyunu hâlâ benim için. Alien'ın nereden geleceğinin belli olmaması, dup dup dup koşma sesi, her an bir havalandırma borusundan önümüze çıkabilmesi... Çaresizliği iliklere kadar hissettiriyordu. - İ

3. Boş ver ya. Barbie giydirme oyunu oyna, My Little Phony falan oyna. Hay o Mr. X'in ben...

Amnesia: The Dark Descent güzeldi bayağı bak. Ama silahsız, sadece saklanmalı ve kaçmalı olan korku oyunlarından bu. - İ

4. Vermedim ki tavsiye, ne sabrı, ne teşekkürü, hem 150 de değil zaten :) Neyse karşılıksız kalmasın bari, önceki soru için Silent Hill 2 ve 3 diyeyim. Eskiler ama hiç merak etme sen, duvardan duvara vururlar insanı.

5. İiii... Beş deyince soru soracksın sandım, afalladım. Teşekkür ederiz efenim, o sizin kendi şeyiniz... :/ :)

Üniversitede bir hoca yazılılarda tükenmez kalem kullandırıyordu, ben yazacağımı önce kurşun kalemle kâğıdın kenarına yazıyor, son on dakikada tükenmez kalemle yukarı geçiriyordum, arkadaşlarım "Hasta mısın?" diyorlardı. Ne alakası var? Kafamdakileri direkt dışarı çıkarabilsem yazar değil YouTuber olurdum :)

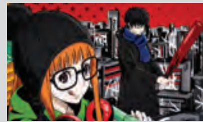


Hevesle beklediğimiz, demosuna hayran kaldığımız Stygian sonunda çıktı!

Videolarda Bu Ay



→ Haydi hep beraber pizza yapmayı öğrenelim! Borderlands 3 usulü olanından: ***tinyurl.com/ogz-144-pizza***



→ Persona 5 Rolay'in açılış videosu öncekinden daha da mı güzel olmuş ne? ***tinyurl.com/ogz-144-p5***



→ KyoAni sevenlerin duygularını dile getiren içten bir teşekkür videosu: ***tinyurl.com/ogz-144-gigguk***

Babalık

Selamlar Oyungezer ahalisi. Bir nöbet gecesinde elimde kahveyle derginizi okumak mı? Nöbetleri seviyorum :) "Kardeş evinde mis gibi okumak varken neden nöbet" diye sorarsanız cevap basit, ben bir babayım. Evde 2 yaşında, bizle aynı şeyleri yiyip içmesine rağmen iksir yutmuş Geralt gibi asla yorulmayan bir oğlum var. Aslında sorum da bu yönde. Bekârken mesaiden gelir gelmez oturup günde en az 6 saat oyun oynayabilen ben; evlenince 3 saate, baba olunca da 1 saate kadar azaltmak zorunda kaldım bu süreyi. Baktım yetmiyor uykumdan feragat etmeye başladım ve sürpriz, artık günde 4 saatten fazla uyuyamıyorum.

Dergide illa ki anne-baba olan güzide insanlar var, onlar bu süreci nasıl idare ediyor?

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

Not: Bu arada baba olmak mükemmel bir duygu. Oğlumu her şeyden çok seviyorum. Babalık kavramını biraz gömmüş gibi oldum, yanlış anlaşılmasın. *- Zafer Aslan*

Selamlar ve iyi nöbetler Zafer! Kadroda evli olanlarımız var ama çocuğu olan tek bir kişi var sadece (Engin), sanırım bu bütün sorularını yeterince güzel yanıtlamıştır :) Sebeplerini de sen saymışsın zaten yukarıda. Kendimden bilmiyorum, çevremden gözlemlediğim kadarıyla çocuğun olunca olay bitmiştir, game over. Çocuğun başkarakter oluyor ve sen ölene kadar onun quest'leriyle ilgilenen bir yan karakter olarak kalıyorsun. Eminim çocuk sevgisi bir başkadır ama... Oyun oynamayı, uyumayı ve zaten az olan paramı kendi istediğim şeylere harcamayı seviyorum :)

Böyle anti-çocuk kafasında olduğum için biraz negatif konuştum belki ama aslında genç biraz daha büyüyünce onunla birlikte oyun oynamak da çok eğlenceli olur eminim. 5 yaşına basar basmaz GTA, Outlast falan oynat ki topluma faydalı bir birey olarak yetişsin :)) (Engin Selam'a konuk olduğunda aynı soruyu tekrar sor istersen).

Ömer'in yazdığı oyun oynama, uyuma ve parayı kendine harcama tercihleri tamamen benim için de geçerli :) İyi nöbetler! - İ

Azıcık muhabbet

Merhaba Ömer Ağabey ve İpek Abla. Bu aralar evde oturmaktan kafayı yemiş durumdayım. Arada bir dışarı çıkıp geziyorum ama fayda etmiyor pek :) Adettendir, birkaç soru sormak istiyorum.

1. Ağabey niye bu kadar güzel bir dergi çıkartıyorsunuz yaaa :) Yapmayın etmeyin lise ve üniversitede ders çalışmadım, çalışır gibi yapıp (kendimi de kandırıp :p) Oyungezer okudum hep. Bırakamıyoruz efenim :)

2. Netflix'in yapacağı The Witcher dizisi için ne düşünüyorsunuz? Yani izlemeden bir şey demek istemiyorum da... :)

3. JRYO'lara giriş yapayım diyorum ama hangi oyundan başlasam bilemiyorum?

2007'den beri aldığım dergime abone olmanın verdiği mutlulukla yazdım bu e-mail'i... Kalın sağlıcakla :) *- Doğan Umut Altuntaş*

Selamlar Doğan Umut. Bence senin bir Switch'e, 3DS'e, Vita'ya veya laptop'a ihtiyacın var. Hem dışarda oluyorsun hem kendi içine kapanmış oluyorsun, süper bir denge bence :) Kitap da iş görür tabii.

Hoş geldin Doğan Umut! Evde oturmaktan güzel şey var mı ya, dal oyunlara dünyayı unut işte :) - İ

1. Yemezler Doğan Umut! Bak matematiğini yapayım: Dergi 132 sayfa olsa; kapağı, ful görsel sayfaları, içindekileri, görselleri falan çıkarsan okunabilir sayfa sayısı maksimum 80 falandır herhalde. 1 sayfayı okumak hadi diyelim 5 dakikanı alıyor, 80 x 5 = 400. Yani ennnnn fazla 400 / 60 = 6 küsur saat tutuyor komple dergiyi okusan bile. Sonuç: Senin çalışmaya niyetin yokmuş, suçu bize atma :)

Ha bütün ay boyunca aynı sayıyı tekrar tekrar okuduysan tamam ama, ona lafım yok :P - İ

2. Valla çok iyi şeyler düşünmüyorum doğrusunu istersen. Henry Cavill çok yakışmış, Ciri de çok iyi seçim eyvallah ama diğer oyuncuları hiç beğenmedim. Aksiyonu gereğinden daha az olacak gibi bir de. Ama bunların hiçbiri çok önemli değil, asıl derdim senaryo. Fragmandaki her cümle resmen "klişe generator" yazılımından çıkmış gibi, içimi kaldırdı resmen. Fragmandan tam belli olmaz tabii ama şimdilik soğuk durmaktayım.

3. Türe girmek için hâlâ en güzel seçenek Final Fantasy X bence. Türün bütün karakteristik özelliklerini barındırmasının yanında harika da bir hikâyesi ve karakterleri vardır. Remaster versiyonunun her platformda olması da bir başka avantaj. Persona 5 de diyebilirim aslında ama o aşırı stilize bir oyun olduğu için ilk başta tuhaf gelebilir. Yine de tarzı çekici geliyorsa o da olur.

JRYO'ya aşırı önyargılı yaklaşan biriydim. FF'ler bana JRYO'yu sevdirmedi mesela. Tüm önyargılarımı kıran oyun Persona 5 oldu (hâlâ bitirememiş olsam da). Ardından Fire Emblem: Three Heroes'a sardım (o da hâlâ bitmedi, Japon oyunları bitmek bilmiyor kardeş). Anlayacağın, Persona 5 güzel bir başlangıç :) - İ

Oh oh, abone olanlar çoğalmış bu ay, zam mı yapsak ne yapsak :) Sen de kal sağlıcakla.



Teknoloji devrimi

Merhabalar sevgili OGZ ailesi! Eylül 2019 sayısıyla derginizin üç yıldır tüm sayılarına sahibim. Evde küçük çaplı bir OGZ arşivi var yani. Neyse, sorulara geçmeden önce günümüz teknolojisinin ne boyuta geldiğinin ufak çaplı özetini geçmek istiyorum: Google Stadia. Yeter bence. Yıllardan beridir aynı formatta oyun aldığımız gerçeği son yıllarda internetin makro düzeyde ilerlemesi sayesinde yıkılma ihtimaliyle karşı karşıya. Stadia benzeri bulut sistemlerinin oyun sektörüne getirileri ve götürüleri sizce neler olur?

Biraz da tavsiye alayım sizden. Ben açıkçası çok oyun oynayan bir kişilik değilim fakat sanatla haşır-neşir olduğumdan oyunlar hem görsel hem de senaryosal anlamda ilgimi çekiyor. Acaba oyun dergileri ve internet dışında oyun tarihini vs. öğrenebileceğim (Almanca, İngilizce veya Türkçe olması sorun değil) kaynak var mıdır?

Bu ay bu kadar yeter sanırsam. Kendinize ve oyunlarınıza çok çok iyi bakmanız dileğiyle. Hasta La Vista! *- Arda Özbakan*

Selamlar Arda! Dergilerin aşırı birikip seni "atsam mı saklasam mı" ikileminde bırakacağı günler yakındır, hazır ol :)

Bulut, oyunculuğun geleceği, bunda çoğunluk aynı fikirde zaten. Ama sadece Türkiye'de değil, gelişmiş ülkelerde bile iyi internet bağlantılarını hâlâ çok büyük fiyatlara satan

pirana şirketler dolu. AKK'ysa ayrı bir mevzu. Dolayısıyla Stadia ve diğerlerinin yakın gelecekte en temel oyun oynama araçlarımız olacağını düşünmüyorum. Belki 10 yıl sonra.

Kitap konusunda çok yardımcı olamayacağım ama Kotaku'nun zaman zaman gıcık olsam da, genel olarak büyük saygı duyduğum yazarı Jason Schreier'ın Blood, Sweat and Pixels kitabı çok beğeni toplamıştı 3 yıl önce çıktığında, ona bir göz atmanı tavsiye edebilirim. Hasta La Windows 95 bu sefer de o zaman!

Birkaç soru

Selam OGZ ailesi! Ben sizin 12 yaşında bir takipçinizim. Derginizi Temmuz 2018'den beri takip ediyorum. Ne zamandır size yazmak istiyordum ama bugüne kısmetmiş.

1. Ben video oyunlarından çok kutu oyunlarıyla ilgileniyorum. Sizce Gloomhaven kutu oyununu almalı mıyım? Fiyatı biraz tuzlu olsa da (800 TL) YouTube'da gördüğüm inceleme videolarında oyun çok övüldü.

2. Bu aralar PS3 almayı düşünüyorum. Sizce almalı mıyım yoksa PS4 için para biriktirmemi mi önerirsiniz?

3. PS3 için hangi oyunları önerirsiniz?

4. Bu ara battle royale oyunlara kafayı taktım. Deli gibi PUBG oynadıktan sonra onun o kadar sarmadığını fark ettim. Apex'e başlamalı mıyım?

5. PC'ye aksiyon oyunu almak istiyorum ama ucuz bir seçenek arıyorum. Ne yapabilirim?

6. Görüp özeniyorum MOBA'ya ama başlamaya da korkuyorum. Bir başlayınca bırakamıyorsun diyorlar. Sizce LoL'e başlamalı mıyım?

7. Affınıza sığınarak biraz da Oyungezer'i eleştirmek istiyorum. Neden sizin de Level gibi bir alt kültür sayfanız yok? İçinde kutu oyunları, FRP, anime, manga, cosplay olan bir bölüm bence herkesin hoşuna gider.

Temmuz 2018'den beri yazmak istediğim her şeyi yazdım, içim ferahladı. Bunlar kimisine göre saçma ancak benim için önemli sorular, cevaplarsanız sevinirim. - *Hazar Karadaş*

Aha gördün mü Umut! İşte asıl karizma burada :) Hoş geldin Hazar, iyi ki yazmışsın.

1. Pek de yorum yapamayacağım

Anket



1 MİLYON DOLAR VERİYORLAR AMA 5 YIL BOYUNCA SABAH 9 AKŞAM 6 ANTHEM OYNAYACAKSIN?

%23 Yo dostum, almayayım.
%5 Niye öyle dedin? Anthem güzel bence!
%72 İyi paraymış, varım!

BAŞKA NE DEDİLER?

Yani diyorsunuz ki ruhunu 5 yıl için 1 milyon dolara sat. @Mustafa Yiğit Tekdemir

Ayda 100k TL para yapar, makyaj oyunu bile oynanır! @Gülevin Dinçer Tunç

İmkânsız. Sırf bekleme ekranı 3 yılımı alır zaten. @Onuncu Murat

Para aylık olarak yatacaksa oynarım. Yoksa ebeveyn rahat vermez 5 yıl :) @Ensar Karakaş

5 yıl için 1 milyon çok az, 1 yıl, maksimum 2 yıl. @Mehmet Tosun

Oyun erken bitiyor. DVO veya Destiny falan olsa çekilirdi. @Muhammed Yusuf

MOUNT & BLADE DIŞINDA SEVDİĞİNİZ, ÖNEREBİLECEĞİNİZ BİR TÜRK OYUNU?

Monochroma sonuyla üzmüş olsa da güzeldi. @Ömer Faruk Çelik

Remnants of Naezith sinir bozucu bir şekilde en harika oyunlardan bir tanesi. @Umut Karaoğlu

Fabric ve Alchemist's Castle en iyi Türk oyunlarıdır. %100 tarafsız. @Fabric ve Alchemist's Castle geliştiricisi Anton Semchenko

Conarium oynanır. Özellikle sonu için. @Görkem Bulut

Dedektif Fırtına'yı özledik @Ensar Karakaş

Soul Searching. @Özgür Vatansever

@OYUNGEZER: HANGİ FİLMDEN ŞAHANE OYUN ÇIKAR? [BASKIYA 5DK. KALA SORUSU]

Çok var ama Viggo Mortensen'li The Road'u ölene kadar oynardım. @pebblesinmymind

Trick r'Treat! Birbirinden bağımsız mini korku hikayelerini oynamak güzel olurdu. @gizemsedef

Doc ve Marty'le sürekli farklı zamanlara gittiğimiz bir macera serisi efsane olmaz mıydı? Çizgi filmi gibi ama daha iyisi! @omerakdag







Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

yerden sormuşsun maalesef. Kutu oyunlarını çok seviyorum aslında ama etrafımda oynayacak insan, insan bulsam zaman bulamıyorum. Bir gün...

Bahsettiğin oyunu ben de bilmiyorum, ama kutu oyunlarından Catan (ki zaten kutu oyunlarına bu kadar ilgiliysen duymamış olman mümkün değil ama ben yine de yazayım), Civilization (bildiğin oyunun kutulusu) oynuyorum ara sıra. Bir de Evolution var, muhteşem gözüküyor. Dolar bir gün düşerse almayı planlıyorum. - İ

2. Yani maddi durumuna bağlı tabii, imkânın el veriyorsa PS4 al elbette ama eğer zorlanacaksan PS3 de kesinlikle almaya değer.

3. Hmmm... 12 yaşındaydın değil mi? Shadow of the Colossus, LittleBigPlanet 3, Portal 2, Journey, Okami, Braid, Wipeout gibi efsane oyunları sayabilirim. Aylarca götürürler seni, şüphen olmasın.

4. Apex'i dene bence kesinlikle. Ki zaten denemesi de oynaması da bedava.

5. Rahatlıkla Hollow Knight önerebilirim. Öyle sevimlimsi durduğuna bakma, bayağı zorlayıcı bir aksiyondur. Aşırı kalitelidir de ayrıca ki zaten inceleme puanlarının hayvani olduğundan anlayabilirsin bunu.

6. Bence başlama, hiç o yola girme :)

7. Güzel bir eleştiride bulunmuşsun. Hani anime bölümümüz var, kur durumlarından etkilendiği için her zaman olmasa da çizgi roman bölümümüz var, geçen ayki görsel romanlar hakkındaki dosyamız gibi tek atımlık bölümlerimiz oluyor ama dediğin diğer konularda eksiğimiz var gerçekten de. Biraz da kadromuzun ilgi alanlarıyla sınırlı yazabildiğimiz şeyler, belki ilerleyen dönemlerde zenginleştiririz, kim bilir? Şu an için bir söz veremiyorum maalesef.

Her zaman bekleriz. Bir dahaki sefere bu kadar bekleme, aklına eseni yaz olur mu? Görüşürüz.

Benimle Dota 2 oynar mısın sevgili Kaan Sezyum?

Ünlü düşünür, büyük kaşınır, usta reklamcı Sezyum'un bu soruya cevabı "Çok büyük zaman kaybı... Büyük bir zaman kaybı ve çok büyük bir zevk." olmuştu. Göz ucuyla şöyle bir Steam'e bakıyorum, 2012'den bu yana 2.522 saat Dota, bol bol da Rocket League oynamışşın diyor bana. Allah'ım hayatımla ne yapıyorum...

Merhabalar Oyungezer, bu köşeye ilk kez yazıyorum fakat size daha önce yazmışlığım ve dergiye çıkmışlığım var (bkz: Ocak 2012 sayısı, "10 yıl önce sen" köşesi). Sizi ilk sayınızdan ve daha önceki Level'larınızdan bu yana severek takip ediyorum, harikasınız aynen devam! Size sormak ya da bahsetmek istediğim şey "ilerleyen yaş, azalan zaman ve elde biriken oyun" paradoksu. Steam kütüphanesinde 400 küsur oyun, rafta bekleyen 40 küsur PS3-4 oyunu ve bir 50-60 tane GoG oyunu (Dur Caesar 3, Allah aşkına ortalık zaten karışık!). Muhteşem bir bireysel emeklilik planı gibi duruyor öyle değil mi? Peki hissettiğim bu "yetişememe" hissiyatı, bu anksiyeteler neden? Bu size de oluyor mu? Major Tom, oralarda mısın?

Dün ateşim çıktığından mıdır nedir, emekli apartman yöneticisi gibi yazdım ha, kusura bakmayın, içinizi de karartmış olmayayım. Ömer ve İpek size de çok kısa birer soru sorup kaçıyorum izninizle.

1. İpek söylemeden geçemeyeceğim, Şubat 2018 sayısındaki Hayalet Gemi yazın muhteşemdi. Elektriğin tam 10 saat kesildiği saçma sapan bir İstanbul gününde; fonda pilli radyo (çünkü telefonum 4 saat önce ölmüştü), elde "ateş suyu" ve bir aydınlatma gereci olarak mumla okuduğum sihirli bir andı, çok teşekkürler. Peki soru bunun neresinde dersen... (duman bombasını attı ve ninja gibi kaçtı).

2. Ömer sana da şunu sormak istiyorum. Şöyle Cowboy Bebop, Samurai Champloo tatlarında ve maksimum 50 bölümlük neler tavsiye edebilirsin?

İlber Ortaylı gibi bilgi, belge ve tarihlerle karşınıza çıktığım bu maili burada sonlandırıyorum. Kendinize iyi bakın, "See you space cowboy..." - *Altuğ Büker*

Hazar bak Altuğ'un mektubunun ilk paragrafı da sana gelsin :)

Açtım o sayıyı, yazdıklarını okudum. Resident Evil 2'ye sevgilerini sunmuşsun. Ben de biraz önce oyuna laf atmışken hoş olmadı :) Sana da merhabalar Altuğ! Belli ki kadim okurun uzun süre sonra ilk kez mektup atması fenomeniyle karşı karşıyayız, o yüzden bir kez daha merhabalar diyeyim, çift dikiş olsun!

O birikmiş oyun anksiyetesinin sonu yok ne yazık ki, üzgünüm. Tek yapabileceğin "Eeeh başlarlar, zorunda mıyım lan bütün güzel oyunları oynamaya?!" diye kestirip atmak. Ben yapabiliyor muyum? Tam değil de belki biraz. Ama asla peşimi bırakmıyor o "bunu da oynamam gerek" hissi.

Bence bir gün otur, o yaklaşık 500 oyunluk listenin içinden 400 tanesini (evet gerçekten de 400 tanesini) "bunları ömrüm boyunca oynamayacağım, nokta" diyerek bir kenara ayır. Yapabilirsin. Ve yaptıktan sonra rahatlayacaksın, emin ol. Kalan 100 taneyi de... Bitirmek için yapman gerekeni biliyorsun, Dota ve Rocket League'den uzaklaşmak :)

Ah Altuğ ah, yarama parmak bastın. NE ZAMAN BİTECEK ULAN BU OYUNLAR!!?? Tamam sakinim şimdi. Hâlâ bitirememiş olduğum bir dolu oyun var, ayrıca daha heyecanla beklediğim, çıkacak bir dolu yeni oyun da var... Eskiden rahattım bak, tek tük oyun çıkardı, el mahkûm elimdekini bitirirdim. Şimdi gerçekten açgözlü oldum, örneğin zaten oynamakta olduğum bir dolu oyun varken hâlâ her gün "bugün neler çıktı" diye bakıyorum. Önce elindekileri bitir, di mi? Yok! Bu noktada en iyisi Ömer'in dediği gibi eleme yapmak. Ara sıra yapıyorum ben de, "bunu oynamıyorum, daha da oynamam" diye kaldırıyorum (aylar sonra canım istiyor ve tekrar yüklüyorum bazılarını, bu da ayrı bir mallık) ve o liste biraz daralınca ferahlıyorum. Hayır oyun mu oynuyoruz, iş mi yetiştiriyoruz belirsiz, bunun takıntıdan çıkıp keyif vermeye dönüşmesi gerekiyor sanırım (kendime nottu bu). - İ

Söyleyin Çizelim!

Geçen ay burada yeni bir olaya giriştik: Yetenekli çizerimiz Eren Eryürekli her ay sizlerden gelen bir öneriyi görselleştirecek. Ama bu ay hiç öneri gelmedi, o yüzden bu ayın çizim önerisi de bizden olsun: Guile, Paul ve Benimaru saçlarını yapıyor! Gelecek aya önerilerinizi yine *selam@oyungezer.com.tr* adresine bekleriz. Öneri atmazsanız da ömrü çok kısa olacak gibi bu kısmın :/

1. Mum ve ateş suyu eşliğinde ne okusan güzel gelir zaten ya :) Çok teşekkür ederim, aşırı mutlu oluyorum karaladığım şeyler beğenildiğinde ^^ - İ

2. Japonumsu olduğu kadar batımsı da olan, cool olduğu kadar sempatik de bir şey istiyorsun sanırım. Baccano derim kısaca, sadece 13 bölüm. Sararsa aynı yapımcıların Durarara'sına da bakabilirsin, o biraz uzun ama.

İlla The Real Folk Blues dinleteceksin gece gece. See you space cowboy!

Sizlere de komple si yu'lar o zaman uzay kovboyları. O değil de, alakasız kaçacak ama, Japon oyunları seven biri olmayı seviyorum :) Sayfalar ilerledikçe neden böyle dediğimi göreceksiniz, böyle bir zenginlik yok!



Gelecek Ayın Misafiri

Bizleri bırakıp yurtdışına taşınan yazarlar listesinin en son üyesi Ares Aybar Selam'ın gelecek ayki konuğu. Biraz FM ve genel olarak futbol muhabbeti yapalım ya, ne zamandır yapmadık. Ha bir de her türlü simülasyon hakkında söyleyecek şeyleri vardır kendisinin.


İLLÜSTRASYON **EREN ERYÜREKLİ**



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer

sumer@oyungezer.com.tr

10. Yıl Özel

Hayatım boyunca video oyunlarını bir, hatta bazen iki jenerasyon geriden takip ettim. Belki de bu yüzden retro oyunculuğu bu kadar seviyorumdur. Lakin samimi söylüyorum hiçbir zaman en son çıkan oyunlara karşı ekstra bir ilgim olmadı. Elimde hangi konsol varsa oyunlarını acayip keyif alarak oynadım, konsolun hakkını sonuna kadar vermeye çalıştım. Halen de ardımızda yüzlerce mükemmel oyun varken insanlar neden sadece yeni çıkacak olanlara heves duyar anlamış değilim.

Tabii bu huyumun şöyle bir de artısı oldu: Benim için hiçbir dergi eski dergi değildi. Her hafta sahaflara gider, ne kadar okumadığım Level, CD Oyun, EGM, GamePro, hatta bazen rast gelirse yabancı dergiler falan varsa alır, büyük keyifle baştan sona okurdum. Okurken de hep aklımdan şu hayal geçerdi:

Ben de bir gün mutlaka dergi yazarı olacağım.

Ne var ki zaman içerisinde gerek okuyan insan sayısının azalması, gerekse internetin basılı yayıncılığın yerini almaya başlamasıyla dergiler birer birer kapandı ve piyasadaki eski dergiler de azalmaya başladı. Fakat ben aynı kafada devam ediyordum (halen oyunları geriden takip ediyordum yani) ve hayalimi henüz yitirmemiştim. Nihayetinde bir gün cesaretimi topladım, Oyungezer'de ne kadar yazar varsa hepsine tek mail'le hayalimden ve dergi için retro oyun içerikli makaleler yazabileceğimden bahsettim. İlk geri dönüş yapan da Serpil oldu sağ olsun ve benden rüştümü ispat etmem için iki tane yazı yazmamı istedi. Ben de Playstation'ın doğuşu ve Sega'nın konsol piyasasından çekilmesiyle ilgili iki makale yazıp dergiye yolladım heyecan içinde.

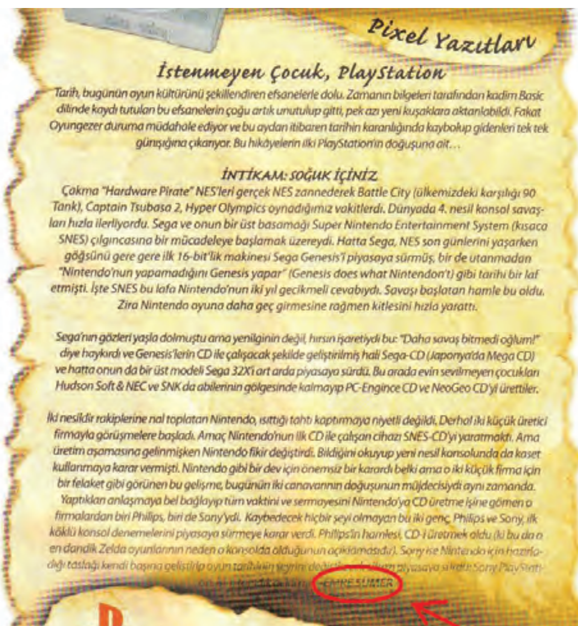
Ne var ki yazıları yollamamın üzerinden bir aydan fazla zaman geçmesine rağmen dergiden hiç ses çıkmamıştı. Hatta "ne biçim insanlar bunlar, zahmet edip bir geri dönüş bile yapmıyorlar" diye homurdandığımı çok iyi hatırlıyorum (kusura bakma Serp). Lakin bir Eylül sabahı arkadaşımın elinde Oyungezer dergisiyle "Yazın yayınlanmış Emre!" diye çıkıp gelmesiyle hayal gerçek olmuştu: Eylül 2009 sayısında yer alan çeyrek sayfalık bir "Pixel Yazıtları" köşesi. *(Aaa! Ne öküzmüşüm ya, bir mail bile atmadan yazıyı basmışız dergiye, özür dilerim valla -Serp.)*

> BU AY İÇİMDEN HEPİNİZE BİR TEŞEKKÜR ETMEK GELDİ.

Samimi söylüyorum hayatımda o kadar sevindiğim çok az gün vardır. Herkese o küçücük yazıyı göğsümü kabarta kabarta göstermiştim "ben artık OGZ'de yazıyorum, heh heh" diye uzun süre. O minnak yazı her şeyin başlangıcı olmuştu ama. Keza zaman içinde önce o köşenin boyutu arttı, ardından yazdığım sayfa ve retro içerik sayısı. Zamanla dosya konuları, medya incelemeleri, retro içerikli olmayan yazılar da yazmaya başladım. Lakin en önemlisi de şu an size gördüğünüz gibi tamamen kafama göre takıldığım bir sayfadan sesleniyorum. Ve geriye baktığımda da inanamıyorum, koskoca bir 10 yıl olmuş bile hayalimi gerçekleştireli. İlk telif ücretimle tatile gidişim, serbest yazar kategorisine alındığımda sevinçten odamda taklalar atmam, okurlardan her olumlu geri dönüş aldığımda çocuklar gibi sevinmem derken de 10 senedir bu hayalin tadını doyasıya çıkartıyorum.

Farkındayım, böyle sanki bir veda yazısı gibi oldu ama aksine sadece bu çocukluk hayalimi gerçekleştirmeme yardımcı olan herkese teşekkür etmek amaçlı yazıyorum bu satırları. Tüm eski dergilere, OGZ ahalisine ama en çok da değer verip yazdıklarımı okuyan sizlere. O her tarafı yazım ve imla hatalarıyla dolu ilk yazılarımı okuma lütfunu gerçekleştirip oyun dergisinde yazar olma hayalimi gerçek kılan siz değerli okurlarımıza tek tek teşekkürü bir borç bilirim. İyi ki varsınız, iyi ki beraber geziyoruz oyunlarda.

Bütün hayallerinizi gerçekleştirmeniz dileğiyle...



Pixel Yazıtları

İstenmeyen Çocuk, PlayStation

Tarih, bugünün oyun kültürünü şekillendiren efsanelerle dolu. Zamanın bilgeleri tarafından kadim Basic dilinde kaydı tutulan bu efsanelerin çoğu artık unutulup gitti, pek azı yeni kuşaklara aktarılabildi. Fakat Oyungezer duruma müdahale ediyor ve bu aydan itibaren tarihin karanlığında kaybolup gidenleri tek tek günışığına çıkarıyor. Bu hikâyelerin ilki PlayStation'ın doğuşuna ait...

İNTİKAM: SOĞUK İÇİNİZ

Çakma "Hardware Pirate" NES'leri gerçek NES zannederek Battle City (ülkemizdeki karşılığı 90 Tank), Captain Tsubasa 2, Hyper Olympics oynadığımız vakitlerdi. Dünyada 4. nesil konsol savaşları hızla ilerliyordu. Sega ve onun bir üst basamağı Super Nintendo Entertainment System (kısaca SNES) çılgıncasına bir mücadeleye başlamak üzereydi. Hatta Sega, NES son günlerini yaşarken göğsünü gere gere ilk 16-bit'lik makinesi Sega Genesis'i piyasaya sürmüş, bir de utanmadan "Nintendo'nun yapamadığını Genesis yapar" (Genesis does what Nintendon't) gibi tarihi bir laf etmişti. İşte SNES bu lafa Nintendo'nun iki yıl gecikmeli cevabıydı. Savaşı başlatan hamle bu oldu. Zira Nintendo oyuna daha geç girmesine rağmen kitlesini hızla yarattı.

Sega'nın gözleri yaşla dolmuştu ama yenilginin değil, hırsın işaretiydi bu: "Daha savaş bitmedi oğlum!" diye haykırdı ve Genesis'lerin CD ile çalışacak şekilde geliştirilmiş hali Sega-CD (Japonya'da Mega CD) ve hatta onun da bir üst modeli Sega 32X'i art arda piyasaya sürdü. Bu arada evin sevilmeyen çocukları Hudson Soft & NEC ve SNK da abilerinin gölgesinde kalmayıp PC-Engince CD ve NeoGeo CD'yi ürettiler.

İki nesildir rakiplerine nal toplatan Nintendo, ısıttığı tahtı kaptırmaya niyetli değildi. Derhal iki küçük üretici firmayla görüşmelere başladı. Amaç Nintendo'nun ilk CD ile çalışan cihazı SNES-CD'yi yaratmaktı. Ama üretim aşamasına gelinmişken Nintendo fikir değiştirdi. Bildiğini okuyup yeni nesil konsolunda da kaset kullanmaya karar vermişti. Nintendo gibi bir dev için önemsiz bir karardı belki ama o iki küçük firma için bir felaket gibi görünen bu gelişme, bugünün iki canavarının doğuşunun müjdecisiydi aynı zamanda. Yaptıkları anlaşmaya bel bağlayıp tüm vaktini ve sermayesini Nintendo'ya CD üretme işine gömen o firmalardan biri Philips, biri de Sony'ydi. Kaybedecek hiçbir şeyi olmayan bu iki genç, Philips ve Sony, ilk köklü konsol denemelerini piyasaya sürmeye karar verdi. Philips'in hamlesi, CD-i üretmek oldu (ki bu da o en dandik Zelda oyunlarının neden o konsolda olduğunun açıklamasıdır). Sony ise Nintendo için hazırladığı taslağı kendi başına geliştirip oyun tarihinin seyrini [illegible] piyasaya sürdü: Sony PlayStati-[illegible]

EMRE SÜMER



SAMSUNG

Curved Gaming Monitor

Nefes kesen hız, sürükleyici oyun deneyimi

Dünyanın ilk 240 Hz kavisli oyuncu monitörü


samsung.com/tr
/SamsungTurkiye



27" CRG5 4 ms 240 Hz FHD Kavisli Gaming Monitör

240 Hz Yenileme Hızı | 1500 R Kavisli Ekran | NVDI G-sync™ uyumlu | 3000:1 Kontrast Oranı



TOKYO GAME SHOW 2019

Bayağı dolu ve güzel geçti bu yıl TGS. Fuarın yıldızı tabii ki Death Stranding'di ki onu ilerleyen sayfalarda bol bol göreceksiniz. Onun dışında başta FF7 Remake olmak üzere beklediğimiz oyunlar hakkında sürüsüyle yeni şey görüp gaza gelmelerden gaza gelmeler beğendik.

Bir de bu yıl okurlarımızdan Barış Uçar kendisini Japonya'da bulmuş ve bize "TGS'ye katılacağım, dergiye bir şeyler yazmak isterim uygunsa" diye mesaj atmış. Morfin alıp yaşadığımız kıskançlık krizini yatıştırdıktan sonra "Tabii" dedik, "çok seviniriz". Barış'ın fuar hakkındaki izlenimlerine, bizim de oyunlar hakkında atıp tutmalarımıza buyurun o halde!

ÖMER AKDAĞ





Japonya seyahatim beklenmedik bir şekilde uzamıştı. Avukatım Hatsue'yle konuşurken "Baris-san, Japonya'yı daha yakından tanımak için güzel bir fırsat geçmiş eline" dedi, "Japonya sıcak kaplıcalarıyla meşhurdur. Mutlaka gidip görmelisin. Ya da video oyunlarından hoşlanır mısın? Size yakın TGS'ye katıl, ne dersin?" Hatsue-san bunları ağzını kapatan beyaz ağız maskesi ve tüm kolunu kaplayan uzun beyaz eldivenlerini giymiş bir haldeyken söylüyordu; Tokyo'da yaşayan biri için garipsenmeyecek bir kıyafet. "Evet! TGS'ye gitmeyi planlamıştım zaten, hatta TGS hakkında bir yazı bile yazmayı düşünüyorum!" dedim. "Gittiğinde sadece gördüğün oyunlar hakkında yazma, Japonya'ya özgü birçok detayı gözlemleyeceksin. Onlardan da bahsetmeyi unutma". dedi. Bunu sonradan Oyungezer'in editörü de söyleyecekti. "Tabii ki! Japonya'nın ruhu!" diye düşündüm, "En merak ettiğim şey o kalabalığın nasıl sırayı bozmadan ilerlediği; bunu gözlerimle görmek istiyorum. Eh ve bir de cosplay'leri...".

Yağmurlu havadan dolayı ve hafta sonu olduğu için Kaihimmakuhari istasyonu civarında yollar her zamankinden daha ıssızdı. Mahuhari Messe'nin girişine vardığımda büyük bir kalabalık bekliyordum ama önümde ancak üç yüz kişi vardı. Sırada ilerlerken uzaktaki yasaklı eşyalar standını fark ettim: Gerçeğe çok yakın ve tehlikeli oldukları için alıkonmuş cosplay eşyaları. DnD tarzı keskin görünen birkaç kılıç ve steampunk tarzında bir silah raflarda duruyordu; görülmeye değer cosplay parçaları için beklenmedik bir köşe.

Değer verdikleri bir şey için uzun süre sırada beklemek Japon insanının hayatının bir parçası, ben de kapının açılmasını beklemeye başladım. Hemen önümde renkli saçlı ama aksesuarları yarım bir cosplayer üçlüsü vardı: "Apex Legends! Çok cool görünüyorsunuz!". Akşamki gösteri için cosplayer'ların hazırlanacakları soyunma odasına da aynı girişten giriliyordu anlaşılan.

Kapılar açıldıktan sonra kısa sürede popüler standların tamamında sıra oluşmuştu. İnsanlar sırada birkaç saat beklemeyi nasıl da göze alıyorlardı! Çoğu standın önünde cosplayer-görevliler broşür, çanta vs. dağıtıyordu. Playstation, Square Enix gibi oyun devlerinin alanlarına yaklaştıkça kalabalık giderek artıyordu. Final Fantasy VII Remake önü en kalabalık standlardan biriydi. Bense sırada beklemektense boş bilgisayar olursa oyunları deneyebilirim diyerek yavaş yavaş ilerliyordum. Zaten görevliler de ya ilerlemem ya da kuyruğun sonuna geçip beklemem için uyarmakta aceleci davranıyorlardı. 'End of the Line' tabelasıyla sırasının sonunu gösterenler dâhil ne de çok görevli vardı... Devasa fuar alanındaki tıkanmayan hareketliliğin sebebi bu olsa gerek.

En çok ilgimi çeken oyun Persona 5 Royal'i biraz deneme şansım oldu. Menüler Japonca olduğundan, oyun mekaniklerini de unutmuşum galiba, zorlandığımı görünce görevli yanıma geldi. Sırada bekleyen bir kalabalık oluşmuştu ve sürekli vuruşlarımı ıskaladığım için herkes sanki endişelenmeye başlamıştı. Görevli "Oyunu daha önceden oynadın mı?" diye sordu. "Tabii ki!" Neyse ki görevli kızın yardımıyla bu sefer doğru Persona'larla iki turda geçtim. "Nasıl geçtik ama!" diyerek zafer işareti yaptık.

"Dinlenmem lazım; sabahtan beri dolanıyorum" diye düşünerek öğlene doğru aynı kalabalıkla yemek reyonlarında (tekrar!) sıra bekleyerek bentobox ve içeceklerimi aldım, masalarda yer kalmadığı için bir duvarın dibine oturdum. O hızlı ve neon ışıklı ana salondan uzak köşede kendimi "Bu kadar kataloğu ve hediyelik eşyayı toparladım ama bunlarla ne yapacağım?" diye düşünür buldum. En iyisi seçki yapıp dergiye yollamak, onlar düşünsün! Yanımda oturan Japon çift "İyi yemek tercihi, tadı çok lezzetli, değil mi?" diye laf attı. Cevap verme ihtiyacı duydum: "Hem de çok! Öğleden sonrası için planınız nedir?". "eSpor turnuvası başlayacak! Senin de hoşuna gidecektir."

Mavi Sahnede CoD: Modern Warfare turnuvası başlamak üzereydi. İçeride ayakta izleyenlerin de olduğu büyük bir kalabalık vardı. Adeta İngiliz stadında futbol maçı izliyormuşum gibi hissediyordum. İnsanlar destekledikleri ekibi alkışlıyorlar, iyi hareketlerin hepsinde yüksek sesle tepki veriyorlardı. FPS sevmesem de profesyonel oyuncuların oyun keskinliklerine hayran kaldım, yavaşlatılmış tekrarını gösterme-seler çoğu kez nasıl gördüler de vurdular fark edemiyordum. İzlediğim bölümde seyircinin en çok alkışladığı ansa Attach & GreedzZ ekibinin sahneye ilk çıktıkları andı.



Kişi başına düşen görevli sayısı bu kadar yüksek olunca kalabalığa rağmen kaos oluşmasının önüne geçilmiş.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** The Game Designer Studio | **DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PS4, Switch, iOS, Android
ÇIKIŞ TARİHİ: 23 Ocak 2020

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES *REMASTERED EDITION*

Final Fantasy'nin beş para etmez zibilyonlarca yan oyunu olsa da Crysal Chronicles yol öyküsü tadında gayet hoş bir aksiyon/RYO'ydu. Remastered versiyonu da öyle baştan savma bir yeniden sürüm değil gibi duruyor. Orijinalindeki her oyuncu için ayrı ayrı GBA isteyen (oyun Gamecube'e çıkmasına rağmen hem de) saçma sapan çoklu oyuncu sistemini düzeltmişler mesela. Oyuncular artık gayet kolay şekilde öykü modunu beraberce oynayabilecekler. Ayrıca birkaç yeni zindan ve boss da eklenmiş ki oyunun çizgisel olmayan bir yapıda olduğu düşünülürse oldukça önemli bir geliştirme bu. Gerisi de tahmin ettiğiniz üzere geliştirilmiş grafikler, yeni seslendirmeler, yeni kostümler gibi standart şeyler zaten ama şahsen başta saydıklarımla bile bana kendini tekrar oynatır yani. ■ EMRE S.



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Kış

KINGDOM HEARTS III: REMIND

TGS'de gösterilenler hâlâ ReMind'ın ne olduğunu tam belli etmese de DLC'nin kendi halinde bir DLC olmayacağı çok belli. Yanlış anlamadıysam ana oyunun sonunda Sora'nın Power of Waking'i kullanması ve en sondaki sahil sahnesi arasında neler olduğunu oynayacağız ama burası artık zaman yolculuğu mudur, alternatif evren midir, işler biraz karışık. Hikâye komple Keyblade Graveyard'da geçecek ama ana oyunda olmayan gelişmeler yaşanıyor falan. Bakacağız.

Onun dışında eski oyunlardan Oblivion ve Oathbreaker Keyblade'lerimiz geri geliyor ama asıl önemli olan, yanılmıyorsam, KH2'nin Final Mix'inde Organization XIII üyeleriyle dilediğimiz gibi kapışabildiğimiz Data Battle'lar vardı ya, onlar geri geliyor! İşte ben buna güzel haber derim! ■ ÖMER





Cosplay'in Japonya kadar tutkuyla ve geniş kitlelerce icra edildiği bir yer yoktur herhalde.



İlk hedefim olmasına rağmen bağımsızlar alanına öğleden sonra geç saatte varabildim. En eğlendiğim kısım burası oldu, ilgimi çeken birkaç oyunu deneme fırsatı da yakaladım.

Cloudpunk neon ışıklarıyla dolu bir şehirde uçan bir aracı radar yardımıyla kullanarak kuryelik yapmamı istiyordu. Aracı kontrol etmeye çalışırken Cyberpunk 2077 geldi aklıma. Bir türlü gitmem gereken yere ulaşamıyordum; oyunu geliştiren kişi bana korku dolu gözlerle bakıyor gibi gelmişti: "O kadar da zor değil ki canım!". "Sanırım bu kadar ilerleyebiliyorum!" diyerek ayrıldım.

En eğlendiğim oyun With Friends Like These oldu. İki kişinin tek bir gemiyi kontrol ederek ilerlediği, çıkan kalpleri topladığı bir oyun. Sevdiğinizle oynayın diye bağıran oyunu standdaki kadının -oyunu geliştiricisi olsa gerek- "İki kişi oynamayı deneyin, öyle daha güzel!" demesi üzerine orta yaşlı bir Japon erkekle birlikte oynamaya başladım. Oyunun başında sessiz ve birbirimizi pek umursamadan oynuyorduk ama birkaç bölüm ilerleyip kalpleri topladıkça birbirimize ısınmıştık; yardımlaşıyor, bölümleri geçince de birbirimizi tebrik ediyorduk. Oyun partnerimle oyunun güzel olduğu konusunda hemfikir olduk.

TÜR: Korku / Aksion | **YAPIM / DAĞITIM:** Capcom
PLATFORM: PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

PROJECT RESISTANCE

Resident Evil serisinin yan oyunu Project Resistance bir sürü olumsu tepki aldı. Tepkiler "niye böyle bir oyun var", "biz aslında Outbreak 3 istiyorduk" gibisinden. İyi yapıldığı sürece her türlü yan oyuna açık birisi olarak şahsen olumluyum şimdilik Project Resistance'a karşı.

Tank, şifacı, yakın dövüşçü, hacker rollerinde 4 karakter hayatta kalıp çıkışa ulaşmaya çalışıyor. Bir diğer oyuncu da kontrol panelinin başında onların yoluna düşman dizmekle, tuzak kurmakla vs. meşgul. Zombileri, hatta Mr. X'i direkt kontrol de edebiliyor isterse bu oyuncu. İptal olan Fable Legends gibi. Özellikle Left 4 Dead 3'ümüzün olmadığı şu dünyada gayet gideri var bana sorarsanız. ■ ÖMER



TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Team Ninja
DAĞITIM: Koei Tecmo | **PLATFORM:** PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: -

NIOH 2

İlkine 200 saatin üzerinde zaman gömdüğümden ikincisini korkuyla karışık bir heyecanla beklediğim Nioh, nihayet öğrendiğimiz üzere 2020'nin ilk aylarında, spesifik tarih belli olmasa bile bizlerle olacak. Dark Souls zorluğunu Diablo tarzı çeyiz düzme işleriyle birleştiren oyunun devamı aslında bir devam olmayacak çünkü Nioh 2, ilk oyunun biraz öncesinde geçecek ve eski ana karakterimiz William'ın hikâyesiyle bağı yok. 16. yüzyılda geçecek olan oyunun senaryosunda Sengoku döneminin önemli figürlerinden Toyotomo Hideyoshi iki kişi olarak kurgulanmış. Biz bunlardan birini canlandırıyor olacağız ve isimsiz karakterimizde Yokai kanı olacak. Artık Guardian Spirit çağırmak yerine Yokai formumuza geçeceğiz ve standart yeşil Ki barımızın yanında bir de mor Yokai Ki barımız bulunacak. Bu barı kullanarak karakterimiz için seçtiğimiz iki farklı Soul Core'un bize bahşettiği 2 farklı yüksek hasarlı özel hareketi savaşlarda kullanabileceğiz. Ayrıca Yokai kanımızın bir getirisi olarak Yokai'lerin ikamet ettiği Dark Realm'e geçiş yapabileceğiz, hatta ve hatta dövüş sırasında düşmanlarımız bizi yakamızdan tutup bu diyara sokabilecek.

Bu arada hatırlarsanız önceki oyunda yakınlarda ölmüş diğer oyuncuların yapay zekâ hayaletlerini çağırıp kendileriyle dövüşebiliyorduk. Artık yardımcı rolünde hayaletler de çağırabileceğiz.

1-10 Kasım arasında PS4 üzerinde açık Beta testi var bu arada. ■ ONUR

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Ryu Ga Gotoku Studio
DAĞITIM: Sega | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

YAKUZA: LIKE A DRAGON



7 oyun süren Kazuma Kiryu'nun (ve Goro Majima'nın) epik mücadelesinden sonra taze kan Ichiban Kasuga'yla yola devam edeceğiz artık. Kasuga'nın kavga dövüş modları yine bol çeşitli ve eğlenceliyken kendisi yalnız da değil. 3 elemanla daha dövüşebileceğiz oyunda ve bunlardan plaza stili giyinmiş ablamız özellikle dikkat çekici. Yeni ortamımız Ijincho, Kamurocho'nun 3-4 katı büyüklüğünde ve her yanı yine çılgın etkinliklerle dolup taşacak tabii ki. Aşırı ilginç bir summon sistemi ve hayli derin RYO elementleri de olacak. Hikâyeyse yine bildiğiniz Yakuza ciddiliğinde olsa da gülmekten yaran yan görevlerin varlığını da tahmin edersiniz. ■ EREN E.



Hediyelik eşya bölümünde Square Enix tarzı reyonların yanı sıra TGS 2019'a özel reyon da vardı. Hediye etmek üzere TGS 2019 logolu iki flama ve saydam bir anahtarlık aldım. Çantaya asılan bu tür anahtarlıklar Japonya'da çok popüler, hemen her sırt çantasında birkaç anahtarlık görebiliyorsunuz. Satış reyonlarındaki kalabalık dağınıktı, sıradan çok reyonlara bakınan bir kalabalık vardı.

Akşam beşte fuar alanı kapandıktan sonra Cosplay Collection Night'taydı sıra. Sahnede iki sunucu olmasına rağmen çok fazla konuşmadan gösterilere geçtiler: Her cosplay ekibi gösterilerini hızlı ve hareketli bir şekilde sunuyordu. Sabah aynı sırada beklediğim Apex Legends cosplayer üçlüsünü görünce arkadaşlarımı görmüş gibi mutlu oldum; bu sefer tam teçhizatlıydılar.

Gösteri sonunda kalabalık akşam karanlığına karışmaya başladı; ben de parkın içerisinden kaldığım apartmana yol aldım. O kadar kalabalık bir anda dağılmıştı. "Nereye kayboldu bu kadar insan yahu?" diye düşündüm, Makuhari'de sokaklar eski rutin görüntüsüne geri dönmüştü.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix
PLATFORM: PC, PS4, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 24 Nisan 2020

TRIALS OF MANA REMAKE

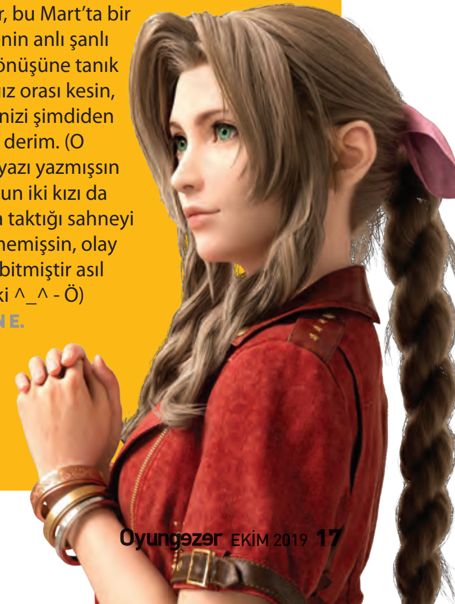


Mana serisinin büyük bir hayranı olarak serinin gümbür gümbür geri dönüşü yüzümü fazlasıyla güldürüyor. Orijinal Super Famicom versiyonu Batı'ya hiç gelmemiş olan oyun 25 sene sonra lokalize edilerek Trials of Mana adıyla kısa süre önce Switch'e çıkmıştı. Şimdi de sıra geldi yeniden yapımına. Remake, Secret of Mana'da olduğu gibi tamamen üç boyuta geçiş yapıyor ve videolardan anladığım kadarıyla özünü de koruyor gibi. Seslendirmeler falan sırıtmamış. Savaş sistemi de elden geçirilmiş ve zıplama özelliği eklenerek yeni derinlikler katılmış. Düzenlenen müzikleri beğenmeyenlerse tek butonla orijinal müziklere dönebilecek. ■ EMRE S.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **PLATFORM:** PS4
ÇIKIŞ TARİHİ: 03 Mart 2020

FINAL FANTASY VII REMAKE

Bekliyorum, bekliyoruz, bekliyorsunuz bu oyunu biliyorum. FF VII Remake muhtemelen Square tarihinin en başarılı oyunu olmaya geliyor ve bu sadece satışlar anlamında da olmayacak gibi. Yayınlanan yeni fragmanda Cloud ve Tifa'nın şehirde ortalığı birbirine karıştıran hayaletimsi varlıklar, yani Watchmen of Fate tarafından kuşatıldığını görüyoruz. Motorlu bir sahne geliyor ardından ve bir Soldier olduğuna emin olduğumuz yeni bir karakter arz-ı endam ediyor ortamlara. Tabii ki çok da havalı olarak çünkü neden olmasın? Cloud ve Tifa'nın meşhur geçmişi anımsadıkları diyaloğun yeri değişirken duygusu bu kez daha güçlü ve Avalanche üyeleri de belli ki daha fazla role sahip olacaklar. Muhteşem gece elbisesiyle Cloud'un karşısına dikilen Aeris'eyse sadece bizim değil Cloud'un da ağzı bir karış açık kalıyor ve oradan aksiyonun kalbine balıklama dalarak Reno ve Rude'la kilisede olan savaşları görüyoruz. Bu oldukça sert diyebileceğim mücadelelerin ardından nihayet ilk summon'larımızı görüyoruz ve klasik şekilde Ifrit ve Shiva karşımıza geliyor. FF tarihinde bu arkadaşlar için artık kaç değişik tasarım yapıldı bende kaydı karışmışken Square onları yine muhteşem göstermenin bir yolunu bularak kendine hayran bıraktı beni. Yeni oyunda summon'lar FF XIII'teki gibi yanımızda savaşıyorlar ve çeşitli komutlar verilebiliyor, hafiften Type-0 havası da almadım değil. Daha bunun Bahamut'u Alexander'ı Phoenix'i var. Görsel bir şölen bizleri bekliyor kesinlikle. Eskiden kalma mini kas çalışma oyunu da tatlı bir şekilde geri dönmüş ve gelişen teknoloji sayesinde tırmanma ve engeller arasında ilerleme bölümleri de oyuna dâhil edilecek. Hepsinden öte oyuna klasik sıra tabanlı mod da geliyor ki, aksiyonla fazla uğraşmak istemeyen oyuncular direkt olarak komutlar vererek oyunda ilerleyebilecekler, bu esnada karakterler otomatik olarak hareket edip savaşacak. Küçük ama etkili bir dokunuş. Dahası da var ama yerim kalmadı dostlar, bu Mart'ta bir efsanenin anlı şanlı geri dönüşüne tanık olacağız orası kesin, yerlerinizi şimdiden ayırtın derim. (O kadar yazı yazmışsın Cloud'un iki kızı da koluna taktığı sahneyi söylememişsin, olay orada bitmiştir asıl halbuki ^_^ - Ö)
■ EREN E.





DAĞINIK UYUMSUZLAR

Bu sabah uyandığımda, uzun süre aradan sonra gözüme ilişen, World of Warcraft'ın "5.0 Battle Chest" kutusuyla başladı günün ilk sorusu: "WoW'da en son Azeroth ek paketi çıktı değil mi? Bir-iki yıl önce alıp şifresini kullanmadığım bu Battle Chest'i şimdi kursam, Azeroth dışındaki tüm ek paketleri kapsıyordu, yanlış mı?" Yağmurlu bir İstanbul sabahı, köpek dostum Balım'la yaptığımız yürüyüş sonrası kapı çalınıyor ve iki gün önce bir sanal mağazadan sipariş verdiğim, bir haftalık mutfak masrafını geçen bir paraya mal olmuş yeni oyun aksesuarımı alıyorum. Yazıyı klavyeye dökerken henüz açmadım bile, ama "Euro Truck 2, Farming 17, Train Simulator oyunlarına tam uyum sağlayacak mı, en iddialı uzay simülasyonlarından Elite Dangerous'ta işe yarar mı, konsola uyumlu muydu..." gibi uzayıp giden soru işaretleri biraz sonra son bulacak gibi.

Eskimeye başlayan, aydınlatmasız klavyemin yerine uygun fiyatlı, solda makro tuşları olan bir klavye bakınırken "Alsam mı ki gelecek ay?" diye düşündüğüm iki ayrı modelin Türkçe karakter tuşlarının olmadığını fark ediyorum. Geçen yaz, döviz kuru coşmadan hemen önce aldığım giriş seviyesi, Sony marka kablosuz kulaklık, evimde tam dört (4) ayrı Sony marka alet (PS3, PS4, PS Vita ve HD TV) olmasına rağmen sadece tablet ve telefonda ses veriyor. Saydığım, ikinci el değer toplamı bile küçük bir servet eden Sony oyun konsolları ve televizyon, kendi markasındaki kulaklığı, bluetooth bağlantısı uymasına rağmen tanımıyorlar. Biraz daha servet ödeyip ayrı kulaklık almalıymışız, hmm, oldu, gözlerim doldu (Hayal kırıklığından mı, sinirden mi...?).

Yakın dönemin tartışma konusu (bizde daha fazla tartışılan futboldaki VAR var sadece), pek de ismiyle müsemma diyemeyeceğim Epic Games Store platformuyla geçen ay, dergiye Beyond: Two Souls inceleme yazısı yazmak için, mecburen tanıştım. Epic platformunda oyunu satın alıp oynuyorsunuz. O kadar. Oyuncu işi rehber, forum, başarım gibi ek hizmetler beklemeyin hiç. Ekran görüntüsü tuşu bile yok yahu, ekran kartının programından aldım yazı için ekran görüntülerini. Bir platformdan aldığınız oyunun DLC'si başka platformda sağlam bir indirime girerse, hiç heveslenmeyin, ana oyunla aynı platformdan almanız gerekli çünkü DLC'yi. "Oyun aynı ama" mantığı sökmüyor 2010'lar oyun dünyasındaki, kanıksanmış sistemde. Kutulu oyunlar bile karman çorman, hangisi hangi platformda, hangi kontrol sistemleriyle oynanabiliyor, takip etmek çok güç. Raildriver adlı, 200 dolarlık simülasyon kumanda aleti, Train Sim. oyununda çalışıyormuş ama aynı firmaya ait Train Sim World için fare-klavye veya Xbox oyun kolu gerekli. The Witcher serisi Steam'de satıldığına göre kutulu oyunları Steam'e uygundur diye aldığım 2. oyun, sadece GoG platformuyla uyumluymuş meğerse.

"Artık bitse de kurtulsak şu ilk gün DLC'leri, mikro ödemeleri, birbirine uyumsuz onlarca platform ve kontrolcüleriyle" dediğim 2010'ların hemen başında popülaritesi zirve yapan gitar-ritm oyunlarında hangi plastik enstrüman hangi konsola-oyuna uyumludur sorusundan başlı başına bilgi yarışması çıkar veya 13 bölümlük pembe dizi olur bu kafa karışıklıkları. "Para, biraz daha çok para..." temelli bu korkunç, yıpratıcı, dağınık uyumsuzluğun azalmasına dair umutlarımı korumaya çalışsam da yeni nesil konsolların, ekran kartları ve kontrolcülerin nasıl soru işaretleri ve kaos getirecekleri konusunda da endişeliyim bir yandan. 6-7 yıl önce bindiğim bir taksinin orta yaşlı şoföründen hatırladığım iki cümleyle toparlayayım dağınık uyumsuzlarımızı, anlayan anlasın hesabı: "Eski yıllarda taksi sahipleri şoförlere 'bir günde yüz lira hasılat getir, müşteriden de şikâyet getirme' diye tembih ederlerdi. Günümüzdeyse 'iki yüz lira getir, nasıl getirirsen getir' diyorlar artık..."

Noyan Akatlı

Life Is On | Schneider Electric

Kazananların Arkasındaki Güç
APC Gaming UPS

Oyun ekipmanlarınızı
elektrik kesintilerinden koruyun,
“ban”lanma korkusuna son verin.

APC Kesintisiz Güç Kaynağı ile
zafere giden yol her zaman aydınlık!



Life Is On | APC® by Schneider Electric

BU AY NE OLDU?

Bu satırları yazmaya başladığım an içimden bir ürperti geçti sandım, meğer dışımdan geçmiş. Açık pencereden soğuk bir rüzgâr esiverdi. Neyse ki balkanlardan gelen soğuk havaya karşılık sağdan, soldan, yukarıdan, aşağıdan gelen birbirinden manyak oyunlar içimizi ısıtmaya devam edecek. Fuarlar, duyurular, acayip olaylar derken bir Eylül ayını da geride bıraktık, bakalım nasıl bırakmışız.

ESER GÜVEN



1 Gears 5 bugüne kadar erişilebilirlik tam puanı alan ilk AAA oyun olarak önemli bir başarıya imza attı. Oyunda işitme güçlüğü çeken veya engelli olan oyuncular için her şey özenle düşünülmüş, hiçbir şey atlanmamış. Bu tür oyunların çoğalması dileğiyle The Coalition'a tebriklerimizi yolluyoruz.

2 Euro Truck Simulator'a Türkiye yollarının eklenecek olması hepimizi sevindirdi. Road to the Black Sea paketiyle Trakya bölgesinde de kamyon koltuğuna oturabilecek, İstanbul da dâhil olmak üzere kendi şehirlerimizde direksiyon sallayabilecek, ayran reklamlarının ve çevirme yapan 155 trafik polislerinin yanından geçebileceğiz.





3 Nihayet Steam'e uzun süredir beklediğimiz kütüphane güncellemesi geldi ve kütüphanelerimiz çiçeklendi, böceklendi, rengarenk oldu! Henüz beta aşamasında olsa da modern bir görünüm kazandı Steam. Görünüşe göre Epic'le rekabet işlerin hızlanmasına yol açtı. İyi de oldu.



4 Cyberpunk 2077'de cinsiyet seçiminden vazgeçildiği açıklandı, yani oyunun başında karakter yaratırken erkek veya kadın diye seçmeyecek, vücut tipi ve ses belirleyeceksiniz. Böylece trans karakterlerin de önü açılmış olacak. CDPR, oyunculara mutlak serbestlik sunmakta ve içlerinden geleni yansıtmaya imkân tanıtmakta kararlı.

5 Epic Games'in Remedy'nin yeni oyunu Control'ü kendi mağazasına özel olarak satışa sunmak için 10 milyon dolar ödeme yaptığı ortaya çıktı. Hal böyle olunca da çıkardık hesap makinelerini, "bu adamlar nasıl kâr edecek" diye hesaplar yapmaya başladık. Şaka bir yana Epic Games'in stüdyolara satış garantisi sunuyor ve peşin para veriyor olması geliştirici ve yayıncıların elini oldukça rahatlatıyor olsa gerek.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



6 Bethesda'nın başı Fallout 76 yüzünden ağrımaya devam etti bu ay. Ama kim size kalkıp da oyuna parayla satılan ve oynanışı etkileyen bir buzdolabı ekleyin diye akıl verdi kardeşim? Hak ediyorsunuz yani tepkileri. Hem 40 liraya buzdolabı mı olur, iyi soğutmaz o. Bakalım Bethesda'nın sıradaki hamlesi ne olacak? 20 liraya elektrik süpürgesi?

7 NBA 2K serisi her sene yeni rekorlar kırmaya devam ediyor ama bunlar kötüye gidiş rekoru. NBA 2K20, içerdiği kumardan farksız lootbox mekanikleri ve mikro ödemeler yüzünden Steam'in en kötü not ortalamasına sahip oyunları arasına girdi. Bu satırları yazdığım sırada 3000 incelemede %14 olumluyla ciddi bir başarı elde ettiğini söyleyebiliriz :)





8 Eylül ayının en can sıkıcı ve çok edici olaylarından biri oyun sektöründen bazı ünlü isimlerin cinsel taciz iddialarıyla gündeme gelmesiydi. Skyrim'in bestecisi Jeremy Soule, Night in the Woods'un geliştiricilerinden Alec Holowka da bu isimler arasındaydı. Taciz haberlerinin ardından kurucusu olduğu stüdyoyla ilişiği kesilen ve kendisinin de taciz kurbanı olduğu söylenen Holowka kendi canına kıydı. Öyle işte.

10 Beyazperde ve TV'den oyun dünyasına geçen yapımların sayısı artıyor. Netflix'in popüler dizilerinden Narcos, Pablo Escobar'la mücadeleyi işleyen 1. sezonu konu alan bir strateji oyunla, yılların eskitemediği Terminator'sa resmi lisanlı bir FPS ile karşımızda olacak. Truva filminden fırlamış gibi duran sahneleriyle Total War Saga: Troy'u da unutmayalım.



9 Arsız biçimde World of Warcraft'ı kopyalayıp Glorious Saga isminde oyunculara sunan Çinli Sina Games stüdyosu, Blizzard'ın yüklü tazminat davası karşısında çark ederek oyunu kapattığını duyurdu. Glorious Saga öyle basit bir kopya falan da değil, içinde Jaina Proudmoore, Gul'dan ve Malfurion bile vardı. İnsan bari isimlerini değiştirir.



11 E3 2019'daki Bethesda konferansında sahneye çıkarak oyunu Ghostwire: Tokyo'yu tanıtan ve sempatik hareketleriyle gönüllere saniyesinde taht kuran Ikumi Nakamura, stüdyodan ayrıldığını açıkladı. Direktörlüğü yaptığı oyundan neler yaşandı da aniden bu kararı alarak ayrıldı belirsiz ama Tango, oyunu Shinji Mikami'yle birlikte tamamlayacakmış.

Konuşanlar

@ColinMcComb
(Colin McComb)

Oyun sektörüne adım atan genç yaratıcılar için profesyonel ipuçları: Yanınızda daima bıçak taşıyın. Bıçak kavgası yapmayacaksınız ama kimin sizi fıstık ezmeli jöleli sandviçini kesmek için çağıracağı belli olmaz. Cebinizde daima naneli şeker bulundurun. Sadece nefesinizi tazeleyen değerli bir kaynak olmakla kalmaz, kaçmanız gerektiği zaman köpekleri atlatmak için de kullanabilirsiniz. İş arkadaşlarınızla aranızda buzları eritmenin en iyi yolu ofise sime bulanmış yarasalar salmak ve periler geldi diye sevinmektir. Kendinizi kâğıttan bir taç yapıp takın ki insanlar söylediğiniz şeyleri ciddiye alsın.

Torment: Tides of Numenera'nın yaratıcı lideri, Planescape: Torment'in tasarımcılarından Colin McComb'un verdiği tavsiyeler de ancak böyle olurdu. Hayal gücünü bir sonraki Torment oyununa kadar tüketmese bari :)



@chetfaliszek
(Chet Faliszek)

Sevgili bütün oyun geliştiricileri, giriş videosunu geçilemez yapmanızın tek sebebi kendinize düşkün olmanız ve videonun herkesin geçmek isteyeceği kadar boktan olduğunu düşünmenizdir... artık bundan vazgeçin. Neden bir oyuncuya yapmak istediğiniz ilk şeyin onu sinirlendirmek olduğunu düşünüyorsunuz ki?

Ünlü oyun geliştirici Faliszek geçilemeyen videolara isyan bayrağı açmış. Co-op oyunlarda arkadaşlarına katılmadan önce geçilemeyen introlarla karşılaşan oyuncuları da unutmamış.





Eddie Gluskin

"BİRLİKTE ÇOK GÜZEL OLABİLİRDİK!"

İHSAN C. ASMAN

Eddie Gluskin'in hikâyesini bilmeyenler için detaylandıracak, bilenler içinse tekrar hatırlatacak bu yazıyı yazmaya esasen kendim gönüllü oldum; ama şimdi sorsanız bin pişmanım çünkü yeminle psikolojim bozuldu kendisiyle ilgili bilgileri bir araya getirirken. Muhtemelen kendisi bir oyunda dahi olsa karşılaşmak isteyeceğiniz en son düşman/kişi; ama yine de bu sıyırmış adamın darmadağın olmuş zihninden sızanlara maruz kaldığınızda kendisi için biraz üzülmeye bile başlıyorsunuz. Ölümüne doğru savrulmadan önce Waylon Park'ın elini tutup belli belirsiz mırıldandığına benzer bir şekilde, çok daha güzel bir adam olabilirdi Gluskin, nam-ı diğer Damat.

Kendisiyle ilgili bildiklerimiz çok fazla değil; ancak bildiğimiz kadarı, onun Murkoff bilim adamlarının gözünde niye Morfojenik Motor'a bağlanmak için eşi benzeri bulunmaz bir denek yaptığını anlamamıza yetiyordu: Küçücük bir çocukken babası ve amcasının tecavüzüne/tacizine uğraması, üstelik annesinin bu yaşananlara en ufak bir müdahalede bulunmaması yahut bulunamaması etrafında oluşan çocukluk travması, onun deliliğini ve genel olarak karakterini şekillendiren bir konumda. Ancak morfojenik terapiler ve genel olarak Mount Massive Akıl Hastanesinde geçirdiği süre, onu gitgide gerçeklikten uzaklaştırmış ve halihazırda yeterince yoğun olan deliliğini iyice harlamıştı. Öte yandan ironik bir şekilde, Mount Massive'de yaşanan tüm pislikleri, kötülükleri ve çürümüşlüğü dış dünyaya duyuran Park'ın muhbir (whistleblower) olmaktaki haklılığına en çok perçinleyici etkide bulunan da yeraltı laboratuvarındaki çaresiz halleriyle yine kendisi.

Azılı bir kadın düşmanı oluşuna karşın kafasında belli belirsiz şekilde dolaşan annesinin öğütlerine riayeti ve takıntı haline getirdiği mükemmel gelinini arama/yaratma çabası, onu sadece Park için değil, diğer tüm hastane sakinleri için ölümcül kılarken, bir yandan da barındırdığı tüm sağlıksız çelişkileri ifşa ediyordu. Park'ı kovalarken artarda haykırdığı "sevgilim", "fahişe" sözcükleri, gene Park'ın ondan kaçarken asansör boşluğundan düşüp ayağını kırmasına en baştaki hayret, sonrasındaysa yükselen bir öfkeyle verdiği katıksız tepki bu çelişkilerin görünür olduğu anlardan örneğin.



Zaten kendisiyle ilgili bulduğumuz pek çok raporda yazıldığı üzere kurbanlarının öldüğünü inkâr edip aslında usulca uyuduklarını iddia etmesi de, gerçekliğin Gluskin nazarında bulanıklaşması kadar, onun, özünde naif bir güdüyle, kendisinin hiçbir zaman deneyimleyemediği ideal baba figürünü bir şekilde gerçekleştirmek olduğunu da hissettiriyor oyuncuya. Eh tabii o "bir şekilde" kısmı, erkek kurbanların hadım edilerek ölü gelinlere dönüşmesini falan içeriyor. Oyunu oynayanların hatırlatacağı üzere Waylon Park'ın bu bedbaht sondan kıl payı kurtulması tamamen şans eseriydi.

Evet, Gluskin'in psikopatlığı su götürmez bir gerçek, ama onun bu hale nasıl geldiğini anlamak da önemli. Travmatik bir çocukluk ile Murkoff bilim adamlarının şeytani doymazlığı, bir ruh hastası nasıl yetişiyor sorusunu ürkütücü şekillerde yanıtlamakta. Ve Gluskin'in Outlast serisinde karşımıza çıkması gerçekten de tesadüf değil. İkinci oyunun incelemesinde de bahsettiğim gibi, gerçek dünyanın tahammül edilemez kâbuslarını oyunlaştırmada Red Barrels'ın üstüne yok. Kabusların en büyüklerini hem bizzat yaşayan, hem de yaşatan biri olarak, kuşkusuz oyun tarihindeki en yakıcı isimler arasında Eddie Gluskin.

Morfojenik Motor da ne ola?

Murkoff şirketi aslında Nazilerden kalma bir proje olan morfojenik motorunu, The Walrider ismi verilen, esasında nanitlerden yani ufak nanoskopik makinelerden oluşan ve herhangi bir kas formasyonu ihtiva etmemesine rağmen inanılmaz bir güce sahip bulutumsu mahluku konaklar aracılığıyla kontrol etmek amacıyla kullanıyor. Motorun tam olarak çalışma esasları bilinmese de aday konakların deliliğin eşiğinde olmaları şart. Bundan sonrasında adaylar bilinçli rüyalar (lucid dream) aracılığıyla The Walrider'ı kontrol etmeye çalışıyor. Mount Massive hadisesi de tam olarak bu yüzden yaşanıyor, bu deneyler sonucunda The Walrider ortalığı birbirine katıyor. Dönüp baktığınızda gerçekten de Gluskin bu makine için kusursuz bir aday, ama kendisinin terapiye götürülürken "bana tecavüz edecekler tecavüz" diye haykırmasına kayıtsız kalmak da tam Murkoff pisliklerinin ortaya koyabileceği türden bir kalpsizlik.

İlginç şekilde, Gluskin'in aslında saf güdülerle hareket ettiğini söylemek son derece mümkün.

Oyun nasıl oynanır?

Bir posteri görüp filmi merak ettiğimizde, bir kitap kapağı bizi bir kitaba yaklaştırdığında, bir film ismi zihnimizde bir imgeyi çağrıştırdığında bazı şeyler doğru yapılıyor demektir. Üretilen her fikir ve sanatsal eserin pazarlama faaliyetleri gerçekleştirilirken insanlar üzerinde farklı bir algı oluşturmak genelde işe yarayan bir taktik olarak ön plana çıkar. Muhtemelen bu ayki Okul bölümünün başlığını gördüğünüzde "yok daha neler" demiş olabilirsiniz. Bir oyun dergisinin okuyucularına nasıl oyun oynanacağını anlatması veya bunu öğretmeyi iddia etmesi biraz ilginç gelebilir. Ancak buradaki amaç ne dikkat çekip bu ayki yazımın tanıtımını yapmak, ne de Oyungezer okuyucularına zaten iyi bildikleri bir şeyi tekrar öğretmeye çalışmak. Bu araştırma yazısının tek amacı, oyun oynarken elde edebileceğimiz kazanımları arttırmak için oyun oynama eylemine ontolojik bir bakış açısı sunmak.

Oyun oynamanın doğru ya da yanlış bir yolu var mı? Bazı oyuncular oyun kurallarına uymaları konusunda çok hassas davranırken, bir kısım oyuncular da kurallardan ziyade "keşif ve merak" duygularını gidermek için çabalarlar. Örneğin bazı oyuncular her oyunun tüm sinematik videolarını en son saniyesine kadar izler, asla ESC tuşuna basmaz. Oyunu bitirdikten sonra ekrana gelen Credits ekranı akıp gidene kadar, oyunu yapanlara saygıdan dolayı bilgisayar başında bekler. Sanırım ben de bu kategoriye giren bir oyuncuyum. Ancak bazı oyuncular çok fazla detaylara boğulmayıp hemen maceraya atılmak, aksiyona girmek ister. Onlar için her bir konuşma balonu, hızlıca geçilmesi gereken gereksiz bir oyun öğesidir. Ancak oyunu hızlıca oynarken, arka planda dönen hikâyeyi kaçırma riskleri artar. Bir oyunu sanat eserine dönüştürme potansiyeli olan her detay, aynı zamanda oyunculara hitap eden ve oyunun kalitesini şekillendiren unsurlardır.

Oyun oynayan kişilerin farklı amaçları olabilir. Yoğun okul/iş hayatından bir kaçış yolu bulmak için geceleri fırsat buldukça oyun oynayanlar olabilir; bir oyun yazılım şirketinde Alpha testleri için oyun oynamak zorunda olup da bundan hiç keyif almayanlar da olabilir. Konsol mu yoksa bilgisayar oyunlarının mı bilimsel olarak daha rahat oynandığını araştıran akademisyenler hâlâ net bir çözüm bulabilmiş değiller. Oyunları nasıl ve hangi şartlarda oynamamız gerektiğiyle ilgili elimizde henüz yönlendirici bir rehber yok. Yine de oyun endüstrisinin geldiği nokta bize birçok avantaj sağlıyor.

Reçeteli ontoloji

Bir grup biliminsanı, sürekli olarak kurallara itaat etmenin, özgür ve yaratıcı oyunu teşvik eden oyunların gerçek amacını ihlal ettiğini iddia ediyor. Diğer kısmıysa oyunların ancak önceden belirlenmiş amaçlar ve kurallar çerçevesinde gerçekten "oyun" olarak faydalı olabileceğini düşünüyor. Nguyen, 2019 yılında yayınladığı makalede "oyunların yerleşik ontolojisi" adını verdiği yeni bir kavramı oraya atıyor. İddiası, bu iki görüşün de tam olarak doğru olmadığı yönünde. Nguyen'e göre kurallar bize bir oyunu nasıl yorumlayacağımızı söylemez; bize sadece oyunun ne olduğunu söyler. Ve kuralların amacı her zaman özgür ve yaratıcı oyunu teşvik etmek değildir. Mesele bunun yerine, biçimlendirilmiş bir faaliyet türünü iletmek olabilir. Oyunlarda, herhangi bir iletişim biçiminde olduğu gibi, iletişimsel istikrarı sağlamak için bazı ortak normlara ihtiyacımız var. Oyunlar "reçeteli ontoloji" olarak adlandırılan unsura sahiptir. Bu reçeteler, ortak bir ilgi nesnesinin düzeltilmesine yardımcı olur. Oyunlar bu reçeteli ontolojiyi daha geleneksel eserlerle paylaşır. Mesela romanlar, bir sayfadaki bir sözcük grubundan daha fazlasıdır; Bunlar belirli bir sırada okunan sözlerdir. Oyunlar da sadece bazı yazılım kodlarından daha fazlasıdır; bunlar belirli kurallara göre





etkileşime giren bitlerdir. Oyunun temel doğasının bir parçası, onu nasıl oynayacağımızla ilgili reçetelerdir. Ağır strateji oyunları, benzer problemlerle pek çok kez karşılaştığımız bir türdür ve benzer problemler karşısında geliştirdiğimiz çözümleri içerir. Toplumsal evrimleşme ve simülasyon oyunlarıysa, devam eden bir oyun topluluğuna gömülüyken yaşadıklarımızı şekillendirir. Benzer şekilde strateji oyunlarında kimi oyuncu senaryo modu için emek harcar, kimi oyuncuysa çevrimiçi olarak rakiplerine karşı üstünlük kurmak için. Bazılarımız yapay zekâyı tercih ederiz. Ancak gerçek bir kullanıcıyla oyun içerisinde kapışmak çok daha farklı bir tecrübedir. Bu tip varyasyonların sayısını arttırabiliriz, çünkü oyunlara olan ilgi giderek artıyor. Bu durum, çeşitliliğin de artmasına yol açıyor. Günümüzde Amerika Birleşik Devletleri'nde 2 ile 17 yaş arasındaki çocukların %91'i oyun oynuyor, ergenlik dönemindeki erkeklerin %99'u video oyunlarına yakından meraklı. Bu oran kızlarda %94 civarında. Mobil cihazlar sayesinde hayatımıza bu denli entegre olan oyunlardan kaçış pek mümkün gözükmüyor. Asıl mesele, onlardan gerekli katkıyı alabilmek ve oyunları kişisel gelişimimiz için bir kaldıraç olarak kullanmak.

Açık dünya ve ek görevler

Bir oyuna eğlence amaçlı başlamak ilk adım olsa da, işin sonunu getirme ve bilinmeyeni öğrenme arzusu o oyunu tamamlamaya yönelik aksiyon almamıza yol açacaktır. Kimileri için eğlenceli geçen birkaç saat, eğer tatmin edici bir finale ulaşmazsa oyuncular için yıpratıcı bir deneyime dönüşebilir. Bununla birlikte, sadece oyunun sonuna ulaşmak için bir oyuna başlamak da büyük problemlere yol açabilir. Oyunun sonuna ulaşma takıntısı, oyundan alınan keyfi ve oyunla birlikte sağlanacak kişisel gelişimi engeller. Aslında burada yine karşımıza çıkan anahtar kelime 'denge'dir. Eğer oyun oynarken her ne yapıyor isek bunları dengeli bir sentezle uygulayabilme imkânımız olursa, oyunların insan gelişimi üzerinde ne kadar etkili olduğunu da tecrübe edebiliriz. Belki yazılımcı firmaların son dönemde "açık dünya" kavramına bu kadar önem vermelerinin sebebi bu olabilir. Oyuncular artık tekdüze ve sınırları önceden çizilmiş bir oyun alanından ziyade, sürprizlerle dolu ve yeni yerler keşfedebilecekleri mekânlar arıyorlar. Çok da haksız değiller. Bir oyun, gerçek hayattaki öğeleri ve olasılıkları ne kadar iyi yansıtırsa, o seviyede başarılı olabilir.

Zaman geçirme, öfkeyi dindirme, öğrenme, gerçek hayattan uzaklaşma, sosyalleşme, arkadaş bulma, bulmaca çözme, sırlar keşfetme... Hangi amaçla oynuyorsak oynayalım oyun dünyası birçok amaç için kullanılabilir ve bu anlamda bir sınır da bulunmuyor. Günümüzde oyun işinden profesyonel olarak para kazanan oyuncular da var. Firmalar tarafından çıkartılan oyunları haber yapan, inceleyen bir medya kolu var. Buralarda çalışan insanlar evlerine oyunlar sayesinde ekmek götürebiliyor. Oyun sektörünün ulaştığı noktada artık milyon değil, milyar dolarlar konuşuluyor. Çok ciddi bir istihdam alanı sağlamasının yanı sıra, bilgi ekonomisinin giderek güç kazandığı küresel dünyada oyunlar en güçlü ürün ve hizmetlerin sunulmaya başladığı bir endüstriye de yön veriyorlar. Bu sektör büyümeye devam edecek çünkü oyun oynamak insanoğlu var olduğu sürece doğal bir ihtiyaç olacak. Bu büyük sahnede bizler de ülke olarak yerimizi almalı ve uluslararası piyasada rekabet edebilecek konuma gelmeliyiz. Bunun da yolunun oyun oynamaktan geçtiğini düşünürsek, ne mutlu bize...

Doç. Dr. Erkut Altındağ
Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:
Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. (2014). "The benefits of playing video games". American psychologist, 69(1), 66.
Nguyen C. T.(2019). "The right way to play a game", Game Studies - The International Journal Of Computer Game Research, 19(1) May.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

En güzel haber: Oyun komple Türkçe çıkacak!





ENGİN VURAL

THE LAST OF US PART II

İkinci ve son perdeyle maceramızı tamamlıyoruz

Sony, State of Play gösterimlerinden üçüncüsünü 24 Eylül'de gerçekleştirdi. Gösterimden birkaç gün önce *The Last of Us 2*'nin de programda yer alacağı açıklanınca sevinçten havalara uçtuk, havai fişek gösterileri düzenledik... Tamam belki o kadar abartmadık ama epey sevindik yani. Sonuçta E3 2018'den beri dişe dokunur bir paylaşım yapılmamıştı oyun hakkında. Çıkış tarihi de bir türlü ilan edilmemişti. Nihayet muradımıza erdik, 21 Şubat 2020'yi takvimlerimizde işaretledik, geri sayım başladı.

Kış, kasaba, atlar... RDR mi o?

Fragmanın başlangıcında bir dağın eteklerinde Ellie'nin de içinde bulunduğu kasaba görünüyor. Bir yerlerden tanıdık gelen bir havası var diye düşünürken, karla kaplı yolları at sırtında arşınladığımızı da görünce, "Ahan da *RDR 2*" diyesi geliyor insanın :) *TLoU 2* de *RDR 2* gibi görsel yönüyle kendinden söz ettirecek muhakkak, ama esas olan ilkinde de olduğu gibi hikâyesi.

Geçtiğimiz yılki fragmanda Ellie'nin bir kız arkadaşıyla öpüştüğünü görmüştük. Yeni bir gönül ilişkisi mi falan derken bu fragmanla birlikte ikilinin aralarındaki yakınlığın boyutuna dair fikir edinme şansımız oldu. Dina, Ellie'nin çılgınca etrafa saldırmasının ardındaki neden (ya da en azından nedenlerden birisi) olabilir. İkili rutin bir mıntıka kontrolü esnasında başlarını belaya sokuyorlar ve sonunda Dina'nın başına bir şeyler geliyor. Ama ne olduğu belirsiz.



Bir sonraki sahnede Tommy'nin Ellie'yi uyardığı, karşısındaki grubun (Seraphites kastediliyor olsa gerek) ne kadar büyük olduğu hakkında bir fikri olmadığını hatırlattığı görülüyor. Ama Ellie'nin bu sözleri dinlemeye niyeti yok belli ki, gözü karartıp yollara düşüyor. Bundan sonra da önüne çıkan ne varsa kesip biçtiğini, okla veya tabancayla avladığını görüyoruz.

Oyun boyunca tek başına olmayacak Ellie. İlk oyunda da olduğu gibi kahramanımızın yanında bir yol arkadaşı olacak. Bunun için kuvvetli adaylardan birisi Dina. Ama oyunun bir noktasında ayrılacaklarını söylemek mümkün. Tekrar bir araya gelirler mi dersiniz? Şu an için yorum yapmak güç. Tabii yol arkadaşlığı için tek adayımız Dina değil. Bir başka yol arkadaşı daha var Ellie'nin...

You think I'd let you do this on your own?

Hakkında çeşit çeşit teori türetilen, öldüğüne ilişkin tahminler yapılan Joel da fragmanın sonunda arz-ı endam etti. Aslında kendisinin oyunda olacağını biliyorduk ama en net şekilde ortaya çıktığı sahne bu oldu. Ellie'nin Joel'u görünce şaşırması ve aralarında geçen diyalog, daha önce de ileri sürülen, aralarının bir sebeple (İlk oyunun finalinde Joel'un yaptığı tercihle ilgili olabilir mi mesela?) açıldığı teorisini destekleyen bir detay olarak görülebilir. Veya sadece şaşkınlıktandır. Ellie'nin böyle bir işe kalkışmasına, gruplarındaki diğer kişiler gibi Joel da karşı çıkıyordur, Ellie de onu yanında görünce böyle bir tepki vermiştir. O kadar da teori kasmaya gerek yok, değil mi :) İşin aslını astarını oyun çıkınca öğreneceğiz artık. Yalnız, Joel tam bir ihtiyar kurt olmuş, adam 5 yılda çökmüş yahu. Ama olsun, karizması yerinde. Oyunun yönetmeni Neill Druckman, Joel'un oyunda önemli bir rol üstlendiğini söylüyor. Bunu duyunca da sevincimiz katlanıyor haliyle :)

Fragmanda yeni düşman türlerinden Shambler da görünüyor. Eğer çok yaklaşırsak asit salıyorlar ortama. Öldürüldüklerinde de patlıyorlar. Ayrıca oldukça hızlılar. Yani kendileriyle mücadelemiz zorlu geçecek gibi.

Yapımcıların paylaştıkları bilgilerden birisi Ellie'nin yetenekleriyle ilgiliydi. Ellie için farklı yetenek ağaçlarını seçebilecek, böylece farklı oynanış stillerine yönelebileceğiz.

TLoU 2'yle ilgili bizler için sevindirici olan son bir bilgi de oyunun Türkçe altyazı ve dublaj seçenekleriyle geleceği yönünde. Daha ne isteriz!?

Daha çok konuşulur, yazılıp çizilir ama bu satırların da bir sınırı var. Görünen o ki *TLoU 2*, kış aylarını ısıtmak üzere yola çıkmış, hızla yaklaşıyor. Bizler de dört gözle bekliyor, yollarını gözlüyoruz.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Naughty Dog | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÖN SİPARİŞ FİYATI:** 429 TL | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 21 Şubat 2020







DEADLY PREMONITION 2: A BLESSING IN DISGUISE

Ahahah... Of ya... Deadly Premonition... Alıp biraz oynasanız elinize kirpi tutuşturmuşlar gibi hızlıca bir kenara atarsınız muhtemelen. Grafikler, animasyonlar, sesler komple rezil, her yer bug dolu, oyun çöküyor, oynanış kazma ötesi... Ama işte bütünnnn o dayaklık şeylerine katlanmayı bir şekilde başarırsanız da karşınızda yapılmış en orijinal ve en samimi "açık dünya psikolojik korku komedi aksiyon macera" oyunlarından birini bulursunuz. E tabii çok az insan sabredebildi Deadly Premonition'a ve seven kitlesi çok küçük kaldı. Dolayısıyla hiç kimse DP2'yi beklemiyordu!

İki farklı zaman diliminde geçiyor DP2. 2005 kısımlarında yine Ajan York'u yöneteceğiz. 2005, ilk oyunun da öncesi bir tarih bu arada. Bir de 2019 sekansları var, burada başrolde Aaliyah Davis adında başka bir ajan var ama bu 2019 kısmının oynanabilir olup olmadığı belli değil daha. Belki 2019'da bir şeyler anlatıyorlardır ve o anlatılanları 2005'te oynuyoruzdur.

Bir diğer sürpriz de oyunun Switch için duyurulmasıydı. Bence oyunun PC'ye de gelmesi şart, ilk oyunun kitlesinin çoğu orada ama bilmiyorum bakalım.

Ha bir de, grafikler yine çok kötü :) Neyse ama, önemli değil, en azından oyun çalışsın bu sefer, o da yeter. Oyunun başındaki isim Swery arada başka oyunlar da yaptı (D4 ve The Missing) ki başarılıydı onlar da gayet, öğrenmiştir arada herhalde. ■ **ÖMER**

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Toybox | **DAĞITIM:** Rising Star Games | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2020

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS





Her oyuncunun bir platformu alma sebebi vardır. O platforma çıkan oyunları sever, o platformun servisini sever, o platformun özgürlüğünü sever. Bir de ben varım, konsolu satmama sebebi bulan. Eylül 2018'deki Nintendo Direct'e kadar Switch'i bayağı satmaya niyetliydim, fakat Animal Crossing'in duyurulması her şeyi değiştirdi. Ve bekleyişim yakında son bulacak.

Ama geçen ayki Nintendo Direct bu beklenişi daha da dayanılmaz hale getirdi çünkü oyun hakkında yine bolca şey görme fırsatımız oldu. New Horizons'a uzaktan bakılınca gerçekten öncekilerden pek de farkı yok gibi fakat oyun tecrübesini güzelleştirmek için eklenen basit detaylar (nehirlerin üstünden sopayla rahatlıkla geçebilmek gibi), eklenen karakter ve şehir özelleştirme seçenekleri, terk edilmiş ada konseptinin getirdiği zanaat sistemi ve beni en çok heyecanlandıran 4 kişilik yerel çoklu oyuncu ve 8 kişilik çevrimiçi çoklu oyuncu özelliğiyle aradaki fark bayağı belli ediyor kendini. Özellikle çoklu oyuncu modunun bu kadar detaylanması, Animal Crossing'i daha paylaşılabilir bir oyun yapacak gibi görünüyor. Zaten Animal Crossing'in verdiği o huzurun üzerine, Nintendo oyunlarının verdiği o "oyun gibi hissettiren oyun"luğu da dâhil edersek, bu oyunu beklememek için pek de bir sebep yok.

Tüm bunların üstüne bir de 2008'den bu yana ilk defa Nintendo'nun bir ev konsoluna Animal Crossing geliyor oluşunun da getirdiği bir heyecan söz konusu tabii. Önümüzdeki 5 ay nasıl sabredeceğim bilmiyorum. New Leaf'e dönmeye de korkuyorum hâlâ, şehirdekiler bağırıp çağıracak yine. ■ **SABRİ**



TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo | **PLATFORM:** Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 20 Mart 2020


PORTERS
M2047 R
C-MOUNT

DEATH STRANDING

Dehalar bu kadar özgür kalmamalı mı?

ÖMER AKDAĞ

Hideo Kojima. Efsaneler efsanesi *Metal Gear* serisinin arkasındaki büyük insan. Oyun dünyasının en saygı duyulan dehalarından biri.

Yıllar yılı her yaptığı *MGS* oyununda "bu son" dedi. Özellikle *MGS IV*'ün sonuyla bu serüveni noktaladığını ilan etti, yine de devam etti veya ettirildi. Nihayet farklı şeyler yapmasına izin verildi, oynanabilir fragmanı *PT*'yle akılları başlardan alan *Silent Hills*'te çalışmaya başladı, sonrasında oyun iptal edildi. Kojima ve Konami arasında sancılının da sancılısı bir ayrılık süreci yaşandı.

Ve bu insan ilk kez özgür kaldı, ilk kez ona ne yapacağını söyleyen şirket yetkilileri yok başında ve Kojima uzun uzun yıllar sonra ilk kez *Metal Gear* dışında bir oyunla karşımıza gelmeye hazırlanıyor.

Death Stranding duyurulduğundan beri en çok konuşulan ve tartışılan oyunlardan biri oldu. Hideo Kojima ismi oyun dünyası için yeterliydi ama yanına kattığı Norman Reedus, Mads Mikkelsen, Guillermo del Toro gibi isimler oyunlarla ilgisi az olan dev bir kitlenin de ilgisini *Death Stranding*'e yöneltti. Ve Hideo Kojima'nın fragman hazırlama konusunda yıllar yılı bilediği bir yeteneği de vardır. Oyun hakkında neredeyse hiçbir şey anlatmıyorlardı ama görsel olarak inanılmaz durmaları haricinde o kadar gizemli ve büyülüydüler ki...

Duyurulduğu 2016'dan beri geçen 3 yıl boyunca oyun hakkında neredeyse hiçbir şey öğrenemedik desem yeridir. Yine de harika fragmanlar, kadroya yeni eklenenler, açıklanan bilgi parçacıkları vs. sayesinde ismini duyduğumuz ilk günden beri sürekli gündemde kaldı *Death Stranding*. Ama geçtiğimiz ay kopardığı gürültü her zamankinden büyük oldu. TGS 2019 etkinliğinde ilk kez geniş geniş gösterildi *Death Stranding* ve bol bol ses çıkaracak malzeme verdi bize. Ama bu seslerin tamamı mutluluk çığlıkları değil. Arada bol bol homurdanma, bol bol "hmmmm" sesi de duyabilirsiniz.

Genel olarak üçe ayrılıyor oyun hakkındaki görüşler:

1. Oyun bu ve bu çok güzel.
2. Oyun bu ve bu bayağı bildiğin sıkıcı.
3. Oyun bu değil aslında, Kojima hâlâ asıl can alıcı yanları sürpriz olarak saklıyor.

Hangi görüşün haklı olduğunu söyleyemeyeceğim size elbette, oyun çıktığında göreceğiz onu. Tek yapabileceğim gösterilenlerden bahsetmek ve bu üç görüş etrafında oyunu biraz tartışmak.

Brifing

Yayınlanan "Briefing" başlıklı fragman sayesinde artık oyunun genel temasını biliyor gibiyiz. Amerika parçalanmıştır ve her topluluk kendi duvarları içinde yaşamaktadır. Ülkeyi yeniden birleştirmeyi kendine misyon edinen, eski başkanın kızı Amelie bu uğurda üç yıl uğraşmış, büyük ölçüde başarılı olmuş ama sonrasında Homo Demens isminde bir grup tarafından kaçırılınca ve bu grup çeşitli bölgelere saldırılar düzenleyince planlar suya düşmüştür. Videoda tutsak durumdaki Amelie'nin hologramının ve birlikte çalıştığı bir diğer karakter Die-Hardman'in başkarakterimiz Sam'i, Amerika Birleşik Şehirleri'ni (UCA) yeniden inşa etmeye yardımcı olması ve Amelie'yi kurtarması konusunda ikna etmeye çalışmasını izliyoruz.

Ancak Sam çok kahraman karakterli birisi değil. Ayrıca Amelie'yle de geçmişte yaşadığı bir husumet var belli ki. Teklifi o konuşmanın sonunda reddediyor ama tabii başka bir şey mi olur arada yoksa fikrini düşünerek mi değiştirir bilinmez, Sam nihayetinde o görevi alıyor.

Bu ülkeyi birleştirme yolculuğu sırasında sözünü ettiğim Homo Demens üyeleri gibi insan düşmanlarla karşılaşacağız elbette ancak burası sıradan bir dünya değil. Oynanışa direkt etki eden sürüsüyle geri plan olayına ve detaya sahip.





DEATH STRANDING NE DEMEK?

Oyun içinde Death Stranding, dünyayı bu hale getiren olaylar zincirine deniyor. Onun dışında Death Stranding aslen "cetacean stranding" tabirine gönderme isim. Cetacean stranding, deniz memelilerinin kendilerini sahile vurarak intihar etmesine deniyor ki oyunun içerisinde sahile vurmuş deniz canlıları baskın bir tema (sadece memelilerin değil, her türden deniz canlısının ölüsünün olduğu sahiller görüyoruz fragmanlarda).

Strand kelimesinin birçok anlamı var özellikle iki tanesi ön planda ve oyun için önemli: Sahil ve ip. "Stranding" oyun içinde de sahile vurma anlamında kullanıldığı gibi oyuncuların birbirine bağlı olmasına da verilen isim. Kelimenin bu iki anlamının oyun içinde de iki farklı ve önemli anlamda kullanılması düşündürücü.

Oyuna adını veren Death Stranding mesela. Death Stranding, zamanında meydana gelen ve dünyayı bu post-apokaliptik hale getiren olaylar serisinin adı. Sebebi ve tam olarak ne olduğu bilinmiyor ancak BT, yani "beached things - sahile vurmuş şeyler" adındaki varlıkların dünyamıza girmesine neden oluyor. BT'ler yaşayan her şeye düşman ve onları tüketmeye çalışan varlıklar. Bir canlı bir BT tarafından öldürüldüğünde farklılaşan boyutlarda, "voidout" ismi verilen bir patlama gerçekleşiyor ve bir krater açılıyor. Bunun da haricinde BT'ler dünyaya girdiklerinde yanlarında "timefall" adında bir fenomeni de getiriyorlar. Timefall, ona maruz kalan bütün organik şeyleri yaşlandıran, öldüren ve çürüten bir çeşit yağmur.

Dünyayı bu hale getiren, BT'lerin kendileri veya yan etkileri olan voidout ve timefall tarafından öldürülen insanlar ve değişen coğrafya diyebiliriz yani. BT'lerin tam olarak ne olduklarını bilmiyoruz ama ne olduklarından çok geldikleri yer önemli. Geldikleri yer World of the Dead, yani Ölüler Dünyası veya Hades olarak geçiyor. Bazı karakterlerin World of the Dead'le ilginç münasebetleri var, Sam'in yanı sıra başlıca düşmanları Cliff ve Higgs'in mesela. Çok önemli bir element daha var oyunda, o da tabii ki BB'ler, yani Bridge Baby'ler. Hani şu Sam'in sürekli yanında taşıdığı bebekler.

BB'ler beyin ölümü gerçekleşmiş annelerinin rahminden alınan ve iki dünya arasında bir bağlantı görevi gören bebekler. Annelerinin rahmini simüle eden bir kapsül içerisinde yaşıyorlar ve taşıyıcılarıyla aralarında kurulan bir bağlantı sayesinde onlara BT'leri algılama yetisi kazandırıyorlar. Kapsüllerinin zaman içinde değişen anne rahmini daha iyi simüle edebilmesi için arada güncellenmesi gerekiyor. Çoğunlukla bir yıl boyunca etkin olabiliyorlar.

Şimdiye kadar anlattıklarımı bir arada düşününce oyunun genel kurgusu, nelerin nelere bağlı olduğu az çok belirgin hale geliyor gibi. Ama işte bu anlattıklarım, gördüklerimizin anlaşılabilen azınlığı aslında. Yayınlanan fragmanlar o kadar acayipti ve o kadar çok alakasız şey barındırıyorlardı ki... Her şeyden önce oyundaki baş düşmanımız Cliff'in olayı nedir hiçbir fikrim yok.

Savaş sahneleri var sonra. 1. ve 2. Dünya Savaşı'ndan ve hatta modern zamanlardan silahlar, taşıtlar ve ekipmanlar, oyun Amerika'da geçmesine rağmen Avrupai savaş alanları, bütün bunların merkezindeki Cliff... Bu sahnelerin World of the Dead'in içinden olduğuna, buranın savaşın sürekli devam eden bir yer olduğuna dair teoriler var.

Fragmanlardaki anlamadığımız şeylerden bahsetmeye devam edersem sabaha kadar burada kalırız. Daha Sam'in de sanki karnında gerçekten varmış gibi duran bebek, Sam'in neden öldükten sonra geri gelebildiği, insanları birbirine bağladığı söylenen bileklik ve Sam'in neden bu bileklikten nefret ettiği, del Toro'nun karakterinin bilekliğinin ışığının bir noktada niye yanmadığı, Sam ve Amelie'nin birbirini nereden tanıdığı, Sam yaşlanırken Amelie'nin neden yaşlanmadığı, zaman zaman gençliğini gördüğümüz Sam'i buralarda yönetip yönetmeyeceğimizi ve bu sekansların flashback mi başka bir şey mi olduğu, World of the Dead'e gidebilmenin tek yolunun ölmek olup olmadığı gibi havada olan çok fazla nokta var.

Death Stranding oynanış açısından "iyi" olacak mı, o konuda soru işaretleri var ama emin olduğum bir şey varsa bu oyunun hikâyesi ana hatlarıyla, alt metinleriyle, diyaloglarıyla, karakterleriyle, sinematografisiyle gerçekten mükemmel bir şekilde karşımıza çıkacak. Bu, Kojima'nın son oyunu *MGS V: The Phantom Pain* gibi açık dünya bir oyun ama onun aksine hikâye ağırlıklı da bir oyun. Saatler sürecek ara videolara hazırlıklı olun. Fragmanlar bu konuda ne kadar özenli bir iş çıkarıldığının ispatı zaten. Ki etkili hikâye anlatma konusunda şu oyun dünyasında Kojima'ya güvenmeyeceğiz de kime güveneceğiz?



Sanırım ben az eşya alıp hızlı ve dengeli gitmeyi tercih edeceklerdenim.



Düşmanlarımızdan Mules bize karşı sersemletici silah kullanıyor. Belki de ileride dost oluruz.





Oynanış bir kenara, Death Stranding'in her açıdan mükemmel bir hikâye sunacağı kesin.

Geldik, evde bulamadık

Sam'in mesleği taşımacılık. Kargocu da diyebilirsiniz. İşi A noktasından B noktasına bir şey taşımak. Bu taşıdığı şey eşya da olabiliyor, insan da. Elbette bu yolculuğun amacı UCA'i birleştirmek, bunu da bölgelerdeki merkezlerde ağı yeniden kurma işlevi bulunan kolyesini kullanarak yapıyor ancak hem ana görevlerde hem de yan görevlerde sürekli bir şeyler taşıyacağız.

Her yola çıkmadan önce Sam'i hazırlamamız gerek. TGS'de gösterilen ikinci video neredeyse tamamen güvenli odalarda neler yapabileceğimize odaklanıyordu. Buralarda elimizi yüzümüzü yıkıyor, banyo-tuvalet ihtiyaçlarımızı gideriyor, Sam'i garip garip şekillere sokarak selfie'ler çekiyor, BB'yle ilgileniyor, kıyafetlerimizi ayarlıyor, eşyalarımızı boyuyor, bir şeyler atıştırıyoruz vs. Çok da detaylı anlatmaya gerek yok şu an ama buralarda bol zaman geçireceğiz muhtemelen.

Önemli olan; yola çıkmadan önce Sam'in neler taşıyacağını ve bunları nerede taşıyacağını belirlememiz gerekecek. *Death Stranding* yanımızda taşıdığımız tonla şeyin cebimize girdiği oyunlardan değil, her şeyi gerçekten de taşıması gerekecek Sam'in. Silahlar, el bombaları, yardımcı ekipmanlar, yedek botlar, her şey Sam'in üzerinde bir yer kaplıyor. Eşyaları sırtına veya omzuna yükleyebilir, kemerine vs. astırabilir, elinde taşıtabilirsiniz. Yanımıza ne kadar çok şey alırsak Sam o kadar ağırlaşıyor, yavaşlıyor ve dengesizleşiyor. Ve evet hatta denge olayını bile bizim ayarlamamız gerek, Sam'in sağ elini boş bırakıp sol eline 40 kiloluk bir şey verirseniz sürekli düşüp kalkmaya hazırlıklı olun.

Tabii burası post-apokaliptik bir dünya. Hatta belli bölgeler dışında, dışarıda yaşam yok gibi bir şey. Yol neredeyse yok. Yol olmayınca da taşımacılık başka bir şeye dönüşüyor. Bol bol yürüyecek, koşacak, nehirleri aşacak, dağlara tırmanacaksınız. Bu arada hayran kaldığım bir detay Sam'in engebeli arazilerde yürürken ve koşarken sürekli olarak adım attığı noktaya göre hareket etmesi. Sürekli bir yerden bir yere gitmeye çalıştığımız bir oyunda karakterimizin yaldır yaldır koşmayarak her adımını dikkatli atması inandırıcılık adına çok güzel bir dokunuş.

Bu yolculukta bize çok yardımcı olacak ekipmanlarımız da var. Uçurumun diğer tarafına geçmek için kullanabileceğimiz merdivenimiz ve aşağı inmek için kullanabileceğimiz ucuna halat bağlı kazığımız bunların en önemlileri. Muhtemelen oyunun hemen başında alınabilir olmayacak ama süzülerek bizi takip eden bir platformumuz da var, eşyaları onun üstüne atarak omuzumuzdaki yükten bir nebze kurtulabileceğiz (düz anlamıyla yani). Yanımıza bunlardan birden fazla da alabileceğiz ayrıca. Bunun dışında eşyaları bir kenara koyup kaykay/hoverboard misali kullanabileceğiz de bu platformları. Onların da haricinde bacaklarımıza ekso-iskelet tadında eklemeler takıp hızımızı ve taşıyabileceğimiz ağırlığı değiştirebiliyoruz. Motosiklet, hatta kamyon da kullanabileceğiz ama tabii dünya fazlasıyla engebeli olduğu için çoğunlukla tabanvayız. Bunların hepsinin de şarjı tükeniyor ayrıca, arada yenilemek lazım. Şarj demişken, Sam'in de stamina'sı var, arada dinlenmek gerek, adamı çok yorduysak kaplıcaya falan girmek gerek. BB'yle ilgilenmek de işimizin bir parçası ayrıca. Stresliyken BB bir işe yaramıyor (çocuğa malzeme muamelesi yaptım bildiğin). Arada ona ninni söyleyecek veya mızıka falan çalacağız. Evet, bebek bakıcılığı da iş tanımı içinde Sam'in.



BB'nin de gönlünü hoş tutmak, arada onunla ilgilenmek gerek.

Stranding

Yalnız Hideo Kojima'nın bu açık dünya oynanışına farklı bir yaklaşımı var. Oyun duyurulduğunda söylemişti, Japon edebiyatının eski yazarlarından Kobo Abe'nin bir hikâyesinde şöyle bir şey geçer: "İnsanın ilk icat ettiği gereç sopadır, kendisi ve kötü şeyler arasına mesafe koymak, kendisini korumak için. İkinci icat ettiği gereçse iptir, onun için önemli olan şeyleri korumak için." Kojima diyor ki: "Aksiyon oyunlarındaki çoğu gereciniz sopadır, iletişim sopalarınızın arasındadır. *Death Stranding*'de de elbette sopa kullanacaksınız ancak ben insanların sopalarla değil ip işlevi görecek öğelerle bağlanmasını istiyorum."













Bir başka röportajında da şunları söyledi: "Metal Gear bir aksiyon oyunu olarak geçiyordu. Ama saklanmak zorunda olduğunuz bir aksiyon oyunuydu. Zamanında 'gizlilik' diye bir tür yoktu, şu an 'gizlilik' türünde olarak görülüyor. *Death Stranding* de bu açıdan bir aksiyon oyunu ama yeni, farklı bir şey yapmak istiyorum."

Bu söyledikleri oyun içinde şu anlama geliyor: *Death Stranding*'de internet üzerinden başka oyunculara da bağlı olacağız. Rekabete dayalı veya co-op bir multiplayer oynanış söz konusu değil. Ancak diğer oyuncuların yaptığı bazı şeyler sizin içinde bulunduğunuz oyun dünyasına da etki edecek. Mesela bir uçurumun üzerine kurulu bir merdiven bulabileceksiniz. Veya sağa sola bırakılmış ekipmanları toplayabileceksiniz (bunlar hasarlı olacak, özel bir tamir spreyiyle tamir edebileceksiniz ve bu sprey sınırlı olacak, dolayısıyla etraftan her şeyi toplayamayacaksınız). Güvenli evler, köprüler, hatta otobanlar yapabilecek oyuncular. Çok geçilen yerler yavaş yavaş yola dönüşecek, oralarda daha rahat yürümek ve araç kullanmak mümkün olacak.

Sosyal medya stili bir "beğeni" sistemi de mevcut. Örneğin kullandığınız bir merdiveni beğenmiş oluyorsunuz, sonradan isterseniz ekstra bir beğeni daha atabiliyorsunuz. Çok beğeni toplayan şeyler dünyada uzun süre kalırken az beğeni toplayanlar zamanla kaybolacak. "Beğenmeme" tuşu eklememeyi tercih etmiş Kojima. Bu biraz sorun olabilir. Karşımıza çıkan şeyler için "bu merdiven bir yere varmadığı için mi beğeni toplamamış yoksa yeni koyulduğu için mi" ikileminde kalabiliriz gibime geliyor. Bakalım.

Bu diğer oyuncuların oyuna "yarı müdâhil" olması sistemine Stranding ismini veriyor Kojima. Oyuncuların etrafa notlar bırakabildiği *Souls*'lar geliyor ilk aklıma, ama bu sistem hiç bu kadar gelişmiş, kapsamlı ve oyunun merkezinde kullanılmamıştı. Oyun içinde gerçekten yoğun bir etkisi olacak mı yoksa bu tip bir oynanış internete hiç bağlı olmasak alacağımız tecrübeden çok da farklı olmayacak mı, kesin bir şey demek zor. Ama Kojima dediğini yaparsa gerçekten onun da dediği gibi, devrimsel bir adım olabilir oyun dünyası adına.

Sopa

Ama tabii bu oyunun şu anki kategorisi aksiyon. Ve bir aksiyon oyunda… aksiyona girersi-



"Şu karşıdaki dağa çıkabiliyorsunuz" – Todd How– şey pardon, Hideo Kojima.



niz, yani sopa kullanırsınız. Dediğim gibi, iki tip düşmanımız var: İnsanlar ve BT'ler.

İnsanlarla savaşmaca *MGS V*'i hatırlatıyor. TGS videolarında Sam'in kargosunu bir kenara koyduktan sonra arazinin ortasına kurulmuş küçük bir düşman üssüne saldırı yaptığını görüyoruz. Homo Demens değil bu arada bu üstekiler, Mules adı verilen bir başka grup. Kargo tespit edebilen teknolojileri var, Sam'in kargosunu bir kenara koymasının sebebi o. Ayrıca Mules size karşı ölümcül silahlar kullanmıyor, siz de onlara karşı kullanmayın bence. İyi çocuklar aslında galiba yani.

Sam öncelikle fark ettirmeden üsse sızıyor ve bir düşmanı arkadan alıveriyor. Oyunun *MGS* kadar çok gizlilik opsiyonu sunmadığını söylemeye bile gerek yok ama yine de dikkatli oynarsanız üssün içindeki değerli eşyaları hortumlayıp kaçmak mümkün.

Videoda ortamı askerler basıyor. Aslında tam asker de değiller galiba, biraz fazla zayıflar. Bunlara karşı direkt eski usul tekme yumruk kullanabiliyoruz, adam dövme hissi gayet tatmin edici geldi bana. Üzerlerine çanta falan da atabiliyoruz ayrıca. Ölümcül veya sersemletici silahlarımıza da başvurabiliyoruz tabii. Son dönemde Trump sağ olsun iyice artan "oyunlar şiddete yönlendiriyor" muhabbetlerinden olsa gerek videoda sırf sersemletici silahlar gösterildi. Uçlarına gülle bağlı zincir gibi bir şey atan Bola Gun isimli silahı bol bol kullandılar mesela, vurulan düşman zincirle sarılıp iptal oluyor. Eğlenceli gözükmekte. Ama tabii her türlü tabanca tüfek de elimizin altında olacak.

İş insanlardan çıkıp BT'lere geldiğindeyse oyun *MGS V*'likten çıkıp *Silent Hill*'imsi bir hava vermeye başlıyor. Ana hikâye içindekiler hariç açık dünyada gezerken yalnızca yağmur yağan bölgelerde karşılaşacaksınız BT'lerle. Dolayısıyla



Gizlilik mekanikleri oldukça kullanışlı ama bu konuda bir MGS seviyesini de beklemeyin tabii.



Bu kadar ciddiyetin içinde saçmalama fırsatı bulmasaydık bunun Kojima oyunu olduğundan şüphe ederdim zaten.



Her güvenli evin sunduğu olanaklar aynı olmayacak. Kimi daha büyük, kimi daha küçük.





Nasıl gizlilik/aksiyon terimi sonradan ortaya çıktıysa stranding/aksiyon türü de Death Stranding'le icat olunuyor olabilir.



PS4'E Mİ ÖZEL?

Şu an için öyle görünüyor ama durum değişebilir. Kojima Productions, Konami'den ayrıldıktan sonra desteğini Sony'den aldı ve Death Stranding'i de PS4 için duyurdu. Ama oyunun kutu görsellerinde "PS4'e Özel" ibaresi bulunmuyor. Sony'nin oyunlarını ufak ufak PC'ye de çıkarma politikasını düşünürseniz (bkz. Detroit, Journey vs.) Death Stranding'in PC'ye de uğrayacağını düşünmek mantıksız değil. Xbox veya Switch için çıkmayacağını rahatlıkla söyleyebilirim ama. Bir de PS5 çıktığında ona da gelir kesin.

düşecek eşyaları vs. önemsemiyorsanız es geçebileceksiniz ki oyunun ilerilerinde edineceğimiz hava tahminleri sayesinde bu yağmurlardan uzak durmak da elimizde olacak.

Bildiğimiz kadarıyla 3 kategoriye ayrılıyor BT'ler. Gazer'lar havada süzülüyorlar ve sensör görevi görüyorlar, Sam nefesini tuttuğu ve ses çıkarmadığı sürece de onu algılayamıyorlar. Bola Gun'ın veya benzeri silahların mühimmatı üzerinde Sam'in kanını kullanırsanız Gazer'ları etkisiz hale getirmek mümkün. Gazer'lar Sam'i fark ederlerse devreye Hunter'lar giriyor. Bunların görevi Sam'i yakalamak ve diğer BT türü olan Catcher'lara götürmek. Hunter'lar Sam'i katran benzeri sıvının içine çekiyorlar, Sam debelenerek bunlardan kurtulabiliyor ama kurtulup kurtulmaması taşıdığı eşyaların ağırlığına da bağlı. Eğer Sam Hunter'lardan kaçamazsa da aksiyon başlıyor.

TGS'de gösterilen mini-boss savaşı çok çok orijinal değildi ama kesinlikle çok iyi tasarlanmıştı. Sam katranın içinde ağır ağır düşmandan kaçmaya çalışıyor, sürekli batıp çıkan taşıtların, binaların üzerinde durup saldırısını gerçekleştirmeye kasıyor, hem düşmanı hem de kendisi sürekli hareket halinde, ortam etkileyici. Oynaması keyifli olacaktır, orası garanti. Her boss ve mini-boss savaşının aynı tip mekânlarda geçmeyeceğini ve benzer mekaniklere sahip olmayacağını umarak söylüyorum bunu tabii. Ve elbette oyunun Stranding sistemi burada da kendini gösteriyor. Savaşın içindeyken yardım çağrısında bulunabilirsiniz ve diğer oyuncular size mühimmat, silah veya moral (?) desteği verebilir.

Kargoculuk ve bebek bakıcılığı

Gelelim tartışmalı konulara. Eleştiriler şu noktada toplanıyor: Tema güzel, hikâye güzel, dünya güzel, görsellik güzel, aksiyon güzel, her şey güzel ama bu oyun SIKICI BE ARKADAŞ. "Eleştiriler haklı" veya "değil" diyemeyeceğim oyun çıkmadan. Tek yapabileceğim bu eleştiriler etrafında biraz tur atmak.

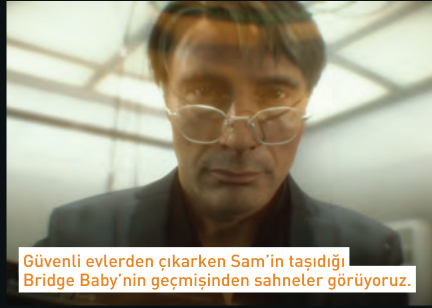
Sıkıcı olduğu eleştirisinin temel sebebi oyunda sürekli olarak bir yerden bir yere gidiyor oluşumuz. Görünen o ki savaşların ağırlığı çok az ve dünyada yapılabilecek çok bir şey yok. Saatlerce ve saatlerce sadece yürüyüp kargoculuk yapacağız ve arada bebek bakacağız. Ama öyle mi gerçekten?

Dediğim gibi, elimde cevabım yok ama tahminim şu yönde: Oyunun ilk saatleri bu şekilde, yani oynanış videolarında gördüğümüz şekilde geçecektir. Kargoyu al, rota belirle, bol bol yürü, engelleri aş, ulaşman gereken yere ulaş. Ama oyunun sürekli böyle gitmeyeceğini düşünüyorum. "Saklanan büyük bir sır var, öyle bir şey olacak ki oyun bir anda bambaşka bir şeye dönüşecek" değil kast ettiğim. Bu



Umuyorum Sam'in stamina'sı çok hızlı bitmiyordur, düşmek istemedim.





Güvenli evlerden çıkarken Sam'in taşıdığı Bridge Baby'nin geçmişinden sahneler görüyoruz.

sözünü ettiğim süreci sürekli yaşıyor olacağızdır ancak dünyanın fragmanlarda gösterildiği kadar ıssız kalmayacağını tahmin ediyorum. Oyun içindeki elementlerin ağırlığı ilerledikçe yavaş yavaş değişecektir. Karşımıza daha fazla düşman üssü, daha fazla yan görev çıkmaya başlayacaktır. Medeniyetin az da olsa bulaştığı mekânlarda, bizi gideceğimiz yere çok daha hızlı götürecek taşıtlar kullanacağızdır. Evet, oyunun başları, biraz da Sam'in taşıyıcılık mesleğini oyuncuya aktartmak adına bu şekilde yavaş olacaktır ama oyunun o şekilde devam etmemesi gerektiğini düşünüyorum.

Çünkü bu bir yürüme simülasyonu değil. Yürüme simülasyonlarına baktığınızda size kısa süreli ve yoğun bir tecrübe yaşatmak üzerine kuruludurlar ve açık dünya dediğimiz şey "kısa süreli ve yoğun"un tam tersi. *Journey*'in veya *Edith Finch*'in açık dünya olabileceğini düşünebiliyor musunuz? Hiçbir şeye benzemezlerdi. *Death Stranding* o yüzden bizi sadece yürütmemeli, bize yapacak şeyler de vermeli ve bu yapabileceğimiz şeylerin oyun ilerledikçe artacağını tahmin ediyorum.

Az aksiyonlu açık dünya

Ha tabii *Death Stranding* yine de o bildiğimiz açık dünya oyunlarına dönüşmeyecektir. Açık dünya dediğimizde, akla aksiyon oyunları gelir, değil mi? Etrafta düşman olur, savaşırsınız. Üst kalite veya alt kalite olsun, açık dünya oyunları her zaman aksiyon üzerine kuruludurlar (*Minecraft* gibi sandbox örnekleri hariç tutarsak). Ama anmak istediğim bir isim var. Alışılageldik açık dünya yapısının çok dışında olmayı tercih etti ve ona rağmen oyun dünyasını derinden sarstı: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.

Switch veya Wii U sahibi olmayan, dolayısıyla oyuna yabancı olan çoktur. Şöyle özetleyeyim: *Breath of the Wild*'da yine sağda solda düşmanlar vardır ama oyunun merkezinde değillerdir. Çoğunlukla uğraşmadan geçersiniz hatta. "Şuraya gitsem ne bulurum?" hissi, yani keşif hissi sürükler oyuncuyu. Bol bol yürür, koşar, tırmanırsınız. *Death Stranding*'i *Breath of the Wild*'a benzetiyorum karşıdan biraz.

Breath of the Wild'ın bu "az aksiyonlu açık dünya" yaklaşımını renklendiren birincil şey mükemmel fizik motoruydu, çok acayip şeyler yapabiliyor, çok acayip bulmacalar çözebiliyordunuz. *Death Stranding*'de o şekilde işleyen bir fizik motoru yok. Bu oyunu renklendirecek şeyse bu diğer oyuncularla bağlantılı olma, yani Stranding sistemi olacak işte. Veya iyi kotarılmamışsa olmayacak, göreceğiz. Kojima'nın komple özgür kalmasının iyi bir şey olmadığını, her dehanın yanında "abi bu fikir çok yaratıcı sanıyorsun ama bu fikir aslında bildiğin kötü" diyen birinin olması gerektiğini ve Kojima'nın zirvede fazla yalnız kaldığını iddia edenler de var.

Peki yanılıyorsam, Stranding sistemi oyunu renklendirmeye yetmezse, ilerleyen saatlerde oyun daha tempolu ve çeşitlenmiş bir hale gelmezse, oyunun gerçekten de %80'i şimdiye kadarki videolarda gördüğümüz gibi bir yerden bir yere yürümekle geçerse? Şahsen ben yine de oynarım ve eminim ki oynadığımdan keyif alırım. Hikâyesi, prodüksiyon kalitesi, Kojima'nın tuhaflıkları ve yenilik denemeleri beni tavlamaya yeter. Oyun muhtemelen herkese hitap eden, on milyonlarca satan, her yerde Yılın Oyunu seçilen bir klasik haline gelmez ama her şekilde oyunayanda yer etmeyi başaran bir tecrübe sunar.

Yine de *Death Stranding*'in gösterilenden fazlası olacağını ve Kojima'nın "müthiş bir yapımcı ama biraz abartılıyor" olmadığını göstereceğini tahmin ve umut ediyorum.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Kojima Productions | **DAĞITIM:** Sony | **PLATFORM:** PS4 | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 8 Kasım 2019

KARAKTERLER

SAM

(Yüz, Ses, Mo-cap: Norman Reedus)

Başkarakterimiz. Tam adı Sam Porter Bridges. Pesimist bir kişiliği var, Amerika'yı birleştirme planlarına soğuk bakıyor ama sonradan bir sebeple bu plana destek olmayı kabul ediyor. Vücudu diğer insanlardan farklı bir yapıya sahip. Kanı, idrarı, kanlı idrarı, hatta duş aldığı su bile BT'lere karşı silah olarak kullanılabiliyor. Sam, Voidout sırasında World of the Dead'e çekildikten sonra oradan çıkabilme yetisine sahip. Neden bu yetiye sahip olan tek kişi Sam bilmiyoruz ama Amelie'nin Sam'in yardımını bu kadar ısrarla istemesinin sebebi o olsa gerek.





HIGGS

(Yüz, Ses, Mo-cap: Troy Baker)

Homo Demens'le bağlantılı bir karakter. Bayağı artist bir arkadaş, Sam'le uğraşmayı da çok seviyor. Üzerindeki gizemler çok. İlginç şekilde BT'lere benzeyen dev, kedimsi bir yaratık çağırıyor ve Sam'e saldırtıyor mesela. Veya Kakashi misali altın maskesinin altında bir de siyah maskesi olması tuhaf (maskeler de oyun hakkındaki gizemlerden). Hatta Higgs de bir BB taşıyor ama onunkinin kapsülü turuncu değil kırmızı bir ışık yayıyor. Death Stranding hakkındaki gerçeği bildiğini söylemesi de ilginç. Bir de bir yerde Fragile'ı rehin alıyor ve onun... yüzünü yalıyor...





FRAGILE

(Yüz, Ses, Mo-cap: Léa Seydoux)

Şekilli şemsiyesi, dikenli omuzlukları, serin kanlı tavırlarıyla karizmatik bir abla. Kıyafetlerinde Fragile Express logosu var, o da tabii muhtemelen bir taşıma şirketi. Fragile'ın da Sam gibi bir taşıyıcı olduğunu tahmin ediyorum ama elbette onun Amerika'yı birleştirme amacı olmayanı gibi. Şirketin sahibiyse neden kendisi bizzat yollara düşüyor bilinmez.



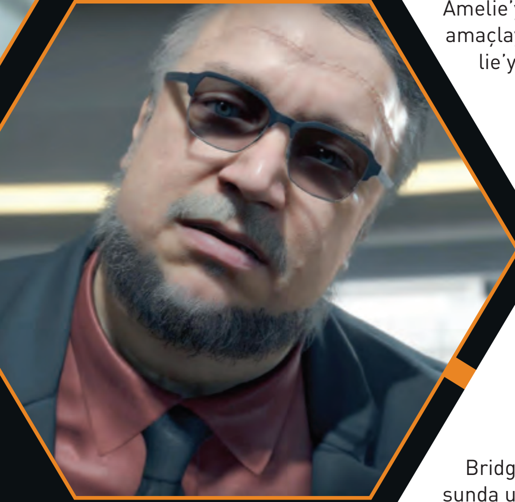
AMELIE

(Yüz, Ses, Mo-cap: Emily O'Brien)

Eski başkan Bridget'ın kızı. Annesinin mirasını devralıp Amerika'yı birleştirmek ve başkan olmak niyetinde. Bu uğurda 3 yıl çalışarak büyük oranda başarılı olmuş ancak Homo Demens tarafından kaçırılmış. Tutsak durumda olsa da onların tesislerini kullanmasına izin veriliyor, Ancak bundan daha karışık Amelie'nin olayı. Bedeni "Sahil"de olduğundan yaşlanmıyor örneğin. Sahil'in Word of the Dead'in farklı bir adı mı olduğu başka bir şey mi olduğu bilinmiyor. Amelie'nin bedeninin oraya nasıl gittiği ve orada nasıl var olabildiği de.

DIE-HARDMAN
(Yüz, Ses, Mo-cap: Tommie Earl Jenkins)

Amelie'yle birlikte çalışarak Amerika'yı birleştirmeyi amaçlayan Bridges örgütünün başındaki isim. Amelie'yle paralel hareket ediyor ve Sam'i onunla birlikte ikna etmeye çalışıyor.



DEADMAN
(Yüz: Guillermo del Toro, Ses: Jesse Corti)

Bridge Baby'lerin oluşturulması ve bakımı konusunda uzman karakterimiz. Sam'le direkt olarak değil de hologram vasıtasıyla iletişime geçmesi ve de onu World of the Dead olduğunu düşündüğümüz yerde bir BB'yi kurtarmaya çalışırken ve bilekliğinin ışığı sönmüşken görüyor olmamız etrafındaki gizemleri arttırıyor. Tabii adı da boşuna Deadman değildir diye tahmin ediyorum.



CLIFF
(Yüz, Ses, Mo-cap: Mads Mikkelsen)

Baş düşmanımız Cliff hakkında bildiklerimiz çok sınırlı. İnsan-BT arası bir şeylermiş gibi görünen askerleri yönetiyor ki kendisi de öyle bir şey galiba. Sonra ne bileyim, Sam taşıdığı BB'nin geçmişiyle ilgili flashback'ler görüyor ve bu sahnelerde Cliff'in BB'yle sevgiyle konuştuğunu, ona ninniler söylediğini, güzel bir gelecekten bahsettiğini görüyoruz. Hatta onu bir gün Ay'a bile götürebileceğini söylüyor ki bunu öylesine laf olsun diye söylemiyormuş gibi bir izlenim edindim. Cliff'in World of the Dead'in vücut bulmuş hali olduğuna dair teoriler mevcut.

HEARTMAN
(Yüz:Nicholas Winding Refn, Ses: Darren Jacobs)

Bridges için çalışan karakterlerden. Hayatı 21 dakikalık aralıklar içinde yaşıyor. 21 dakikanın sonunda ölüyor ve 3 dakika boyunca World of the Dead'in içerisinde ailesini arıyor, sonrasında da kalbine bağlı bir cihaz sayesinde yeniden hayata dönüyor. Odasını 21 dakikada tüketilebilecek kısa filmlerle vs. doldurmuş.





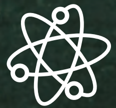
MAMA
(Yüz, Ses, Mo-cap: Margaret Qualley)

Bridges için çalışan ama kıyafetindeki Bridges logosunun farklı oluşundan dolayı organizasyonla farklı bir bağı olduğunu düşündüğüm karakter. Bir kızı var ama kızı bir şekilde normal insan olarak değil BT olarak dünyaya gelmiş ve yine bilinmeyen sebeplerle bu bebek Bridges'taki bir odanın dışına çıkamıyor. Bebekle arasında görünmez bir bağ olan Mama da bu sebeple odadan dışarı çıkamıyor.



ÖĞRETEN OYUNLAR

Kendini geliştirmek isteyen oyuncuya tavsiyeler



Yeni şeyler öğrenmek, kendini geliştirmek, kabul edelim ki zaman zaman zorlu ve sıkıcı olabilen bir şey. Her tarafımız oyunlarla, dizilerle, internetle vs. çevriliyken bir şeye odaklanabilmek zor. Eh ama bu noktada da imdadımıza yine teknoloji yetişiyor. Öğrenme sürecini oyunlaştırıp mümkün olan en eğlenceli hale getirmeye çalışan sürüsüyle yapım var, biz de kendini geliştirmek isteyen oyunculara öne çıkan birkaç tanesini sıralayalım istedik.

Yalnız tabii insan her oyundan bir şeyler öğrenebilir, o yüzden kapsamı olabildiğince dar tuttuk. Yani "Assassin's Creed'den tarih öğrendim", "Cities: Skylines'tan şehir planlamacılığı öğrendim", "GTA'dan arkadaşlığın gücünü öğrendim" tadında bir dosya değil bu. Direkt olarak oyuncusuna bir şeyler öğretme derdinde olan, kendini bir konuda geliştirmek isteyen oyuncunun direkt olarak başvurabileceği oyunlarla ilgili bu dosyamız. Bu dosyadan gaza gelip Rocksmith oynayarak ileride ünlü bir rock yıldızı olursanız bir imzalı albümünüzü gönderirsiniz artık.



ROCKSMITH 2014

PC • PS4 • ONE • PS3 • 360

Eh böyle bir dosya yapıp *Rocksmith*'ten bahsetmemek suçtur. İster gitara yeni başlayacak olun, ister kendini geliştirmek isteyen tecrübeli biri olun, ister sadece şarkı öğrenme niyetinde olun, *Rocksmith* her durumda tam aradığınız şey.

Bilmeyenler için özetleyeyim: Gerçek gitarınızı (elektro olur, bas olur, jak çıkışı olan akustik gitar olur...) Real Tone Cable adındaki özel bir kabloyla bilgisayara bağlayarak oynuyorsunuz *Rocksmith*'i. Real Tone Cable ne yazık ki biraz pahalı, 350 lira civarı. Ayrıca ses kartınız olsa dahi normal jak kablosuyla oyunu oynayamıyorsunuz, Real Tone Cable şart. Öyle bir dezavantaj var yani ortada ama bana sorarsanız sonuna kadar değer.

Şarkı öğrenmek istiyorsunuz diyelim, oyunu içindeki farklı farklı türlerden 60'a yakın şarkıdan istediğinizi seçiyorsunuz (800'e yakın şarkı da DLC olarak satılıyor) ve en kolay yerlerini çalmakla işe başlıyorsunuz. Siz çaldıkça oyun geliştiğinizi algılıyor ve şarkının daha zor bölümlerini de yavaş yavaş olaya dâhil ediyor, yavaş yavaş gelişiyor, öğreniyorsunuz. Şarkının zorlandığınız belli bir noktası olursa direkt orayı tekrar tekrar pratik yapmak gibi seçenekler de var ayrıca.

Oyunun içerisinde etkileşimli video dersler de var. Penayı nasıl tutmanız gerektiğinden, nasıl akort yapacağınızdan, karmaşık gamlara kadar uzanan bir sürüsüyle ders mevcut. Videolar size anlatıyor, siz bir yandan o anlatılanı yapmaya çalışıyorsunuz. Yani her türün her detayını kapsayacak genişlikte olduğu söylenemez bu videoların ama çoğunuz için fazlasıyla yeterli olacaktır (daha fazlasını isteyenlere son derece düzgün kategorilere ayrılmış binlerce videodan oluşan eğitimleriyle aylık 20 dolarlık guitartricks.com üyeliğini önereyim, vallahi reklam değil).

Onun dışında ekstra güzellikleri de var *Rocksmith*'in. Arkaya baterili baslı falan bir altyapı açıp üzerinde doğaçlama yapabilir, veya ilginç arcade oyunlara girip akor basarak uzay gemileri avlayabilirsiniz.

Hiç abartısız söyleyebilirim ki direkt size özel bir gitar öğretmeni tutma şansınız yoksa ikinci en iyi seçenek *Rocksmith* ki o birinci en iyi seçenekle arasında o kadar da büyük fark yok. Gitar seven herkese şiddetle tavsiyedir. 2014 versiyonunu edinin bu arada kesin, önceki versiyonuyla arasında ciddi farklar var. **ÖMER**





INFLUENT

PC

Influent'tan haberdar oluşum maalesef ki bu dosyanın yapılışıyla aynı zamana denk geliyor. Keşke daha önceden haberim olsaymış. Çünkü dil öğrenmenin belki de en sıkıcı yanlarından birini oyunlaştırıyor: Kelime öğrenme. *Influent* sizi keyfinizce içinde dolaşabileceğiniz odalara sokuyor ve her şeyin adı bir tıkla öğrenilebilir durumda. 18 dilden hangisinde kelime öğrenmek istiyorsanız o dilde başlıyorsunuz tıklamaya. Tüm kelimelerin bu oyun için özel kaydedilmiş telaffuzları da mevcut. **GÜLHİS**



LEARNMATCH

ANDROID • IOS

Telefonunuzda oynayabileceğiniz bir kelime öğrenme oyunu. İçindeki eşleştirme, sıraya koyma gibi oyunları kendiniz oynayabileceğiniz gibi başka kullanıcılarla karşılıklı maçlara da girebiliyorsunuz. *LearnMatch*'in amacı da zaten kelime öğrenmeyi karşılıklı müsabakalara çevirerek sizi motive etmek. İki otobüste, biraz serviste, azıcık metro gelmeden desek… Neden olmasın?

Uygulamanın Türkçe desteği mevcut, öğrettiği de 6 dil var: İngilizce, İspanyolca, Fransızca, İtalyanca, Portekizce ve Almanca. **GÜLHİS**







PC BUILDING SIMULATOR

PC • PS4 • ONE • SW

Deneyimsiz kullanıcılar overclock işlerine daldığında başlarına ne gelir? Bilgisayarınız ilk kez çöktüğünde ne hissettiniz? Muhtemelen sizler de en az bir kez silmemeniz gereken bir sistem dosyasını silmiş, bilmediğiniz işlere bulaşıp kurcalamamanız gereken bir parçayla uğraşıp başınıza iş açmışsınızdır. Bir de oyunlar daha yüksek sistemler istemeye başladıkça PC'nizi yükseltmek, olmadı sıfırdan bir bilgisayar toplamak meselesi var tabii. İşte *PC Building Simulator* da tam olarak bu konuyu ele alıyor ve bizlere dertsiz tasasız bir şekilde 'Aman anakartı yakar mıyım?' diye düşünmek zorunda kalmadan (en azından cebimizi doğrudan yakmayacak bir şekilde) bize PC toplamanın inceliklerini öğretiyor.

Hangi işlemci grubu hangi anakartlarla çalışır? DDR nedir, RAM hızlarının anlamı da ne ola ki? Ekran kartını nasıl seçmek gerek? Sistemi topladık toplamasına da buna nasıl bir güç kaynağı lazım şimdi? Kasayı da klavyeyi de fareyi de şöyle yanar dönerlisinden alsam, disko topu gibi parlasa PC güzel olmaz mı? Peki monitör nasıl olmalı? Bunlar gibi pek çok soruyu cevaplamak için elimizde güzel bir alternatifimiz var. Evinizdeki PC'yi test aracı haline getirmektense ekrandaki sanal PC'ler üzerinde çalışabilir, PC teknisyenliğinizi bir üst seviyeye taşıyabilirsiniz. ■ ENGİN

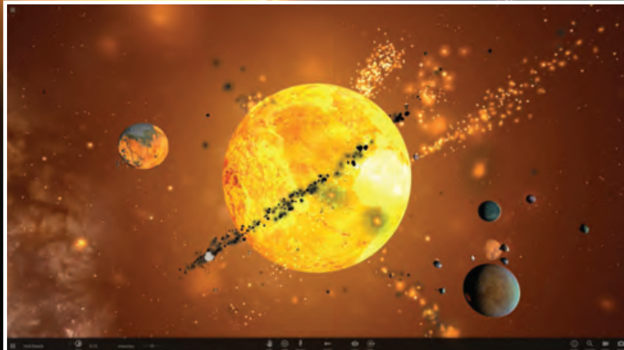


UNIVERSE SANDBOX²

PC

Bu oyunu dergiye yazdığımda, son paragraflarda ülkemizdeki öğretmenlerin de oyunu satın alıp sınıflarında kullanmasının ne de güzel bir fikir olabileceğiyle ilgili birkaç şey söylemiştim. Gerçekten de evrenin işleyişiyle ilgili muazzam bir simülasyon *US*. Üstelik Türkçe! 8-10 yaşlarında sıkıcı ders kitaplarının silik satırlarını ezberlemek yerine kendisiyle karşılaşsam, bir ihtimal uzayla ilgili bugün Data'ya girdiğim haberlerden daha fazlasını yapma şansım olabilirdi. Bir ihtimal ama dediğim gibi :P

Kısacası ister Dünyamızın kırılgan doğasını türlü gök cismini kendisi üzerine salarak tanıyın, ister ona ufak iklim değişiklikli şakalar yapın. Yahut gidip Güneş Sistemindeki gök cisimlerinin yörüngeleriyle oynayın ya da iyisi mi direkt kendi sistemlerinizi yaratıp yok edin. Hani her şey keyfinize kalmış, artık ne öğrenmek, ne görmek istiyorsanız... Bilhassa oyunun insanın aklını çıkaran güncel ve geniş veri tabanı bu "akla ne gelirse deneme" durumunu epey kolay kılıyor. Hiçbir şey yapmayıp oyundaki hazır simülasyonlara da göz atabilirsiniz öte yandan. Uzay bilmeyen kalmasın! ■ İHSAN A.







MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR X

PC

Gerçeğe yaklaşan en eski ve sağlam simülasyon oyunlarının başında gelir. Şöyle somut bir örnek vererek başlayayım: Kuzenimin eşinin bilgisayarda oynadığı tek, yegâne oyundur, amatör havacılık-pilotluk meraklısıdır kendisi aynı zamanda. Öncüllerini Spectrum 48K dönemlerinden beri oynadığım ve takip ettiğim uçuş simülasyonudur *Flight Sim*. Kalkış, iniş, iniş tekerleklerini açma kapama, yükseklik, hatta kuleyle iletişim gibi temel konularda basit ve faydalı bilgiler verir oyunculara. Joystickle oynamak zevklidir de aynı zamanda. Uçağın burnunu yukarı kaldırıp aşağı indirme, sağa sola manevra şeklindeki temel hareketleri bu oyundan öğrendiğimi söyleyebilirim rahatlıkla. Askeri ve sivil pilot eğitimlerinde, kabin içinde yer alan, daha teknik sürümlerinin kullanıldığını da hatırlatayım. Yenisi de yolda ve çok güzel görünüyor. **NOYAN**

> TARIMINDAN FORKLİFT OPERATÖRLÜĞÜNE, ONLARCA ALANDA FAYDALI SİMÜLATÖRLER MEVCUT.

KAFA AÇAN OYUNLAR



Lumosity, Brain Trainer, Brain Age gibi hafızamızı geliştirmeye, hızlı hesaplama alışkanlığı edinmemize, ezcümle ortamların dahi çocuğu olmamıza yardım etmeye yönelik pek çok oyun var piyasada. Görsel hafıza ağırlıklı testler, hızlı dört işlem oyunları, el-göz koordinasyonu çalışmaları gibi birçok egzersizle beyin kaslarınızı geliştirebilir, rekabeti farklı bir safhaya taşıyabilirsiniz.

Tamam, kabul, öyle hemen dahi olmuyorsunuz, hatta büyük ihtimalle hiç o mertebelere erişmiyorsunuz, ortamların yıldızı haline de gelmiyorsunuz ama bu oyunların epey faydasını göreceğinizi söyleyebilirim. Oynadıkça hem hafızanızın geliştiğini hem zihinden hesaplama konusunda mesafe kat ettiğinizi, hem de hızlı okuma alışkanlığı edindiğinizi görebiliyorsunuz. Bunlara ek olarak zaman yönetimi, çalışma disiplini gibi konularda da katkıları oluyor, en azından günlük egzersiz yapma alışkanlığı kazandırıyorlar. **ENGİN**









COOKING SIMULATOR



PC

Şimdi… *Cooking Simulator* gerçekten yemek yapmayı öğretiyor mu? Hem evet hem hayır. Şöyle ki efendim *Cooking Simulator* bu olayı biraz esprili bir şekilde ele alıyor. Gerçekçi fizik dedikleri olay da pek gerçekçi gelmedi bana. Bizim evdeki domatesler keserken hoplamıyor örneğin. Ve bir de Allah aşkına benim neden sadece tek bir elim var madem bu kadar gerçekçi?

Ama! Oyundaki alet ve edevatlar, tarifler, pişirme yöntemleri ve sunum şekilleri gerçek. Bu noktada da bu simülatörden gerçek hayatınıza ne katacağınız size kalmış oluyor. "Oyun yav bu" diyerek saçma sapan şeyler de yapabilirsiniz, ki oyun buna izin veriyor; ya da tarifleri mümkün mertebe düzgünce pişirip daha karmaşık tarifleri açarak yiyecek ve pişirme dağarcığınızı genişletebilirsiniz. Burada öğrendiklerinizi gerçek mutfağınızda, mutfak gereçleriniz ve bütçeniz el verdikçe deneyebilirsiniz. Ki oyunda da her zaman bütçenizin her şeye yetmemesi, size neyi neyin yerine kullanabileceğinize dair bir prova yaptırıyor.

Cooking Simulator biraz düşününce angarya iş yaptıran bir yemek kitabı gibi gelebilir, fakat o noktada da bunun bir oyun olduğunu hatırlayıp salata isteyen müşterinize elinizde kalan son domatesi bütün bir şekilde servis etmek ve eğlenmek de size kalmış. ■ GÜLHİS



LEARN JAPANESE TO SURVIVE

PC

JRYO türünde bir üçleme bu. Japoncada üç tane alfabe vardır ya (Hiragana, Katakana, Kanji), serideki her bir oyun bu üç alfabenin birini öğretmek üzerine yapılmış. Kendi halinde tatlı ve klişe bir hikâye eşliğinde, kendileri birer harf olan düşmanlara saldırarak galip gelmeye ve hem karakterimizi hem kendimizi geliştirmeye çalışıyoruz.

Yani aslına bakarsanız Japonca öğretmiyor bu oyunlar. İçlerinde gramer, kelime bilgisi vs. yok gibi bir şey, sadece alfabe öğretiyorlar. "JRYO oynayarak Japonca öğreneyim" diye başlamıştım oyuna ama hayal kırıklığına uğradım o yüzden. Yine de Japoncanızı belli bir yere kadar ilerletmişseniz ve alfabeleri öğrenmek için sıkıcı olmayan bir yol arıyorsanız, o konuda size çok yardımcı olacaklardır. ■ ÖMER



YOUSICIAN

PC • ANDROID • IOS

Dünyanın en çok kullanılan enstrüman eğitim uygulaması *Yousician*. Gitar, bas, piyano, ukulele ve vokal eğitimleri var. PC, telefon veya tabletinizi açıyor, derli toplu kategorilerde yolunuza devam edip, eğitim videoları izleyip, bunları mini oyunlar eşliğinde pratik yapıyorsunuz.

Gitar ve bas için *Yousician* önermiyorum. Öğretme konusunda *Rocksmith*'ten daha kapsamlı ve daha başarılı *Yousician*, doğru, ama pratik yapma, eğlendirme ve şarkı öğretme konularında onun yanından geçemez. Ayrıca *Rocksmith* için ekstradan kablo gerekiyor ama ona rağmen *Yousician*'ın üyeliği daha pahalıya geliyor (farklı farklı üyelik tipleri olduğu için direkt şu kadar diyemiyorum). Yani gitar ve bas için *Rocksmith* candır.

Piyano, ukulele ve vokal konularına uzak olduğum için pek net konuşamayacağım ama internetteki incelemelere bir hayli göz gezdirdim. Piyano için yeni başlayanlar için *Simply Piano* veya *Playground Sessions* uygulamaları bir tık daha iyi derler ama *Yousician* da hiç başarısız değilmiş bu konuda ki *Yousician* piyanoda yeni şarkılar öğrenmek için diğerlerinden daha tercih edilebilir derler. Ukulele konusunda... Yani Ukulele için başka öğretici oyun/uygulama görmedim zaten. Vokal kısmıysa yeni çıktı sayılır, o konuda iyi veya kötü yorumlar göremedim henüz, bir şey diyemeyeceğim o yüzden af buyurun.

Hani bu kadar popüler olmasına rağmen çok tavsiye edemedim gibi oldu *Yousician*'ı ama 1-2 tık daha iyi alternatifleri varmış gibi geldiğinden öyle oldu sadece, yoksa *Yousician* düzgün ve eğlence faktörünü işin içine güzel katan bir uygulama. Ücretsiz deneyebiliyorsunuz, ilginizi çektiyse bir göz atın. Ama üye olur olmaz aboneliğinizi iptal etmeyi unutmayın sakın, sonra yıllık 250 dolarlık pakete otomatik geçiverirsiniz, aman diyeyim. ■ ÖMER

THE TYPING OF THE DEAD: OVERKILL

PC

Ofiste ekranınız patronun görmediği bir yerdeyse ve oyun oynayarak "yaw bu eleman da ne çalışıyor hll" övgüleri almak istiyorsanız; veya yan odadan klavye tıkırtıları gelirken anne-babanızın "derslerine de ne güzel gömüldü bizim evlat" diye düşünmesini istiyorsanız hemen bir *The Typing of the Dead* yükleyin!

Bir on-rail shooter kendisi. Yani karakteriniz kendi kendine hareket ediyor, karşınıza zombiler çıkıyor, siz de onları vuruyorsunuz. Ama önemli detay şu ki; bunu mouse'la nişan alarak değil de zombilerin üstünde çıkan kelimeleri hızlıca yazarak yapıyorsunuz. Eh tabii bu sayede otomatikman on parmak yazma konusunda son derece hızlı şekilde kendinizi geliştirmiş oluyorsunuz.

Saçma sapan derecede ciddi ve cool takılan karakterlerle dolu geyik ötesi korku-komedi senaryosu ve diyalogları da ayrıca efsanedir. Üstelik o zombilerin üstünde çıkan kelimeleri Football Manager'daki anlatıcının laflarıyla, Shakespeare alıntılarıyla veya abuk subuk aşağılamalarla değiştirebildiğiniz ücretli-ücretsiz DLC'ler de var.

Şahsen hayatımda on parmak yazabilmenin faydasını çok gördüm, her bilgisayar kullanıcısına tavsiye ederim o yüzden *The Typing of the Dead*'i. **ÖMER**





CAR MECHANIC SIMULATOR

PC • PS4 • ONE • SW

Otomobil yarışlarıyla ilgili bir sürü eski ve yeni oyun varken, otomobil tamirini, parçaları yenilemeyi öğreten yapım boşluğunu giderdi *Car Mechanic Simulator* serisi. Aracın sağa sola çekme, süspansiyon, fren ve motor aksamı gibi sorunlarını; otomobilin üç boyutlu görüntüsü üzerinden her türlü aksamı, parçayı ayrıntılı şekilde görerek giderirken oyun içinde deneyim puanı kazandığınız gibi, farkında olmadan bilmediğiniz birçok konuyu da öğrenmiş oluyorsunuz. Tamircide çıraklık yapmadan otomobil parçaları hakkında ayrıntılı bilgiler öğrenmek mümkün yani *Car Mechanic Simulator* serisi sayesinde. **NOYAN**



THE KING'S REQUEST: PHYSIOLOGY AND ANATOMY REVISION GAME

PC

Bir RYO'ya dalsak, o oyunda da bir yandan vücudumuzu tanısak, diğer yandan biyoloji, anatomi, fizyoloji, tıp, eczacılık gibi alanlardan bilgilerimizi (?) silah olarak kullanıp yol alsak, krallığımızı kurtarsak diye yanıp tutuşanlardansanız (!?) oyununuz budur. İşin şakası bir yana, özellikle tıp öğrencilerine hitap etmek üzere hazırlanmış, bu alanda önemli bilgiler sunan ve sınav hazırlıklarına destek olabilecek bir oyun kendileri. Destekleyici bir YouTube kanalı da bulunuyor. *The King's Request*'i sadece ders çalışmak amacıyla değil, genel kültürünüzü artırmak, biyoloji bilginizi bir üst seviyeye taşımak için de kullanabilirsiniz. Buna gerçekten ihtiyacınız var mı, orasını bilemem :) ■ **ENGİN**





KERBAL SPACE PROGRAM

PC • PS4 • ONE

"Kardeşim abartma be bu da roket bilimi değil ya" gibisinden serzenişler çok duymuşuzdur etrafımızda (aslında bu tip serzenişleri genelde yabancı filmlerde falan duyuyoruz da olsun, bozmayın); ama *Kerbal Space Program* gerçekten de size roket bilimi öğretmeye yeminli bir oyun. Kerbin gezegeni sakini küçük yeşil dostlarımız olan Kerbal'ları uzaya taşımak ve farklı bilimsel amaçlar peşinde koşturmak için, bizzat oyuncuya hava araçları, uzay uçakları ve roketler yaptırdığı gibi fırlatma işlerini de ona yıkıyor *KSP*. Uzay yolculuğunda çıkabilecek her türlü arıza ve aksilikte de sizin engin (!) bilgilerinize başvuruluyor.

Sözün özü, biraz sabırlı olduğunuz takdirde size roket fiziği, aerodinamik ve genel anlamda uzayda hareket etmeyi öğretecek, gene "okullarımızda ilgili derslerde okutulsa negzel olur" dediğim bir yapım kendisi. İkincisi de duyuruldu bu ay bu arada. ■ **İHSAN A.**





BU DOSYADAN SONRA ASTRONOT OLUP UZAYA ÇIKARSANIZ OGZ'Lİ FOTOĞRAF RİCA EDERİZ!

PROGRAMLAMA ÖĞRETENLER



Kodlama öğreten oyunların birçoğu aslında çocuklara yönelik. Fakat bu aralarında daha büyükler için bir şeyler olmadığı ya da meyve toplama ya da maymun yönetme gibi şeylerden sıkılmayacaksanız bu oyunlarla kodlamanın temelini öğrenemeyeceğiniz anlamına gelmiyor.

Bazı oyunlar, örneğin Şubat 2019 sayısında incelediğim *while True: learn()* ve ödüllü *Human Resource Machine* ve devam oyunu *7 Billion Humans* gibiler daha çok sistemlerin mantığını ve nasıl çalıştıklarını öğretmeye dayalı. Fakat kod yazma öğreten oyunlar da mevcut.

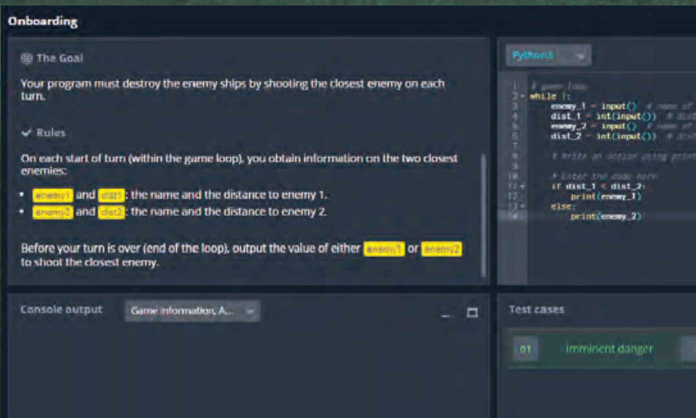
En çok hoşuma gidenlerden biri *CodeCombat*. Bu oyun sınıflara yönelik yapılmış da olsa, bireysel olarak oynamaya hemen internet sitesinden başlayabiliyorsunuz. Kod yazdırarak JavaScript ve Python öğretmeyi amaçlıyor. Türkçe dil desteği ve birçok telefon oyunundan daha iyi grafik ve müziklere sahip olması da cabası.

En kapsamlı bulduğum oyunlardan birisiyse *Codingame*. Bu oyun öğretmekten ziyade geliştirmeye dayalı. Kod yazarak canavarlarla savaşıyorsunuz. Elinizde kod yerine kılıç olsa bildiğiniz oyun. Ve Python, JavaScript, C#, C++, falan fişman antin kuntin bir sürü başka kodlama dilini kullanabiliyorsunuz oyunu oynarken. Ben biraz Python bildiğimden onunla girip azıcık oynadım. Bağımlısı olmak o kadar kolay ki. Başarımlar var, çözümünüzü puanlayan ve daha iyi çözüm yollarını görebildiğiniz bir sistem var. Yani örneğin *CodeCombat*'ta kodun temellerini öğrenip *Codingame*'de pekiştirebilirsiniz.

Bir de kodlamayla donanımı birleştiren *SHENZEN I/O* diye bir oyun keşfettim. 2016'da çıkmış, Steam'den satın alabiliyorsunuz. Bu oyunda bir Çin şirketinde işe girmiş bir mühendissiniz. İşiniz devre kartları tasarlamak ve kodlarını yazmak. Birazcık daha kodlamaya aşina olanlar için, kafa zorlayıcı bir oyun. Ama bu kadar olumlu yorum yanılıyor olamaz, biraz işin içine girdikten sonra eminim bu da keyifli bir zorluk olacaktır.

Oyunları açtığınızda karşınıza çıkan kelime çorbaları [print("burada neler oluyor") print("nerelere düştüm ben")] gözünüzü korkutmasın. Her adımda yardım ederek, zamanla kodun yapısına ve nasıl çalıştığına aşinalığınızı artırarak size bir şeyler öğretecek o oyun bir yerlerde mevcut. Belki bugün başlasanız seneye bir bakarsınız kendi modlarınızı yapıyor olursunuz, kim bilir... ■ **GÜLHİS**









Oyungezer

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

YILLIK ABONELİKTE DİJİTAL DERGİNİZ BEDAVA!

Daha fazla bilgi için:


groups/oyungezer

youtube.com/oyungezer

twitter.com/oyungezer

facebook.com/oyungezer

oyungezer.com.tr

KAPINIZA GELMEMİZİ İSTİYORSANIZ...

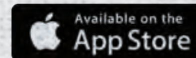
- dukkan.oyungezer.com.tr adresine girin.
- Aylık ya da yıllık abonelik seçeneklerinden istediğinize tıklayın.
- Form bilgilerini eksiksiz doldurun.
- Abonelik işleminiz tamamlandı, hayırlı olsun!



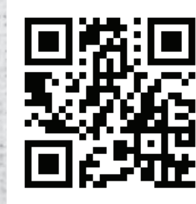
Yıllık abonelik Pay By Me ya da banka havalesi ile ödenebilir.
Aylık abonelik ise cep telefonu üzerinden aylık olarak ücretlendirilecektir.



YILLIK ABONELİK
~~180 TL~~
144 TL








setimedia

dukkan.oyungezer.com.tr



İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
Age of Wonders: Planetfall	7	81
Ancestors: The Humankind Odyssey	7	77
Cliff Empire	6	-
Control	6	82
Darq	7	70
Erica	8	69
Field of Glory II (GKN)	7	84
Fire Emblem: Three Houses	9+	89
Hearthstone: Saviors of Uldum (Upd.)	-	-
Ion Fury	7+	79
Marvel Ultimate Alliance 3	6	73
Oxygen Not Included	9	-
Telling Lies	8+	84
The Blackout Club	6+	63
The Church in the Darkness	5	65
The Division 2 (Upd.)	-	-
Viola (EE)	-	-
World of Warcraft Classic	7+	82

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.

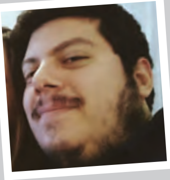
İNCELEMELERDE BU AY


66


70


64

OGZ TAKIMI



ARES AYBAR

FM'de takım değiştiremeyen, oyuncusunu göndermeye kıyamayan, WoW'da eş dost hatırına daha iyi lonca tekliflerini reddeden ben kalktım hem çalıştığım işimi hem de yaşadığım ülkeyi değiştirdim. Bu kararı alırken başta hayatının bir noktasında önemli kararlar almış kişiler olmak üzere birçok tanıdığıma danıştım, onları da yordum. Ama Avrupa bir başka dostum. Şimdiye kadar yaşadığım her (1?) şehirde fark ediyorum ki muhteşem ya! Onca zamandır (1 ay?) hiç mi olumsuz bir şeyle karşılaşmaz insan? Medeniyet! Burada sen istemeden oyunlar indirime giriyormuş. Keyifli.

SAYILARLA

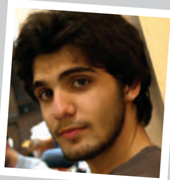
7
Yedi gündür yeni gitarım var: Rock 'n roll baby!

4
Bilgisayarımı sattığım için eşimin dizüstü bilgisayarına çöktüğüm ay sayısı.

13
İstifa, yüksek lisans jürisi, yurtdışına taşınma ve yeni işe merhaba! Tam 13 güne sığdı.

ÜÇ ÖNERİ

- **THE INFECTIOUS MADNESS OF DOCTOR DEKKER:** Psikiyatr olup hastalarınıza istediğinizi sorduğunuz kaç oyun var ki? Üstelik işin içinde bir de çözülmemiş cinayet var!
- **NEIGHBOURS FROM HELL:** Komşumuzun evine girip gizlice tuzaklar kurarak kendisine eşek şakaları yapıyoruz. Zamanında ne kadar da eğlenerek oynamıştım. Steam'de görür görmez kaptım.
- **KINDERGARTEN:** Yeni eğitim yılının başladığı bu dönemde ülkemizdeki okul yapısını anlamamızı sağlayacak bir rehber.



TARIK KAPLAN

Yeni iş, yeni başlangıçlar derken bırakın oyun oynamayı, oturup iki lokma yemek yemeye zor vakit bulur oldum son zamanlarda. Kafa dağıtmak için bana kalan maksimum 1 saatlik süremi de Europa Universalis IV'te Etiyopya'yı dünya gücü yapmaya ayırıyorum. 6 ay falan sonra işe yaradı mı anlatırım.

SAYILARLA

8
6 günlük sürede onay alana dek aynı tasarımı kaç kez baştan yaptığım.

6
İzmir'de işe giderken karşıdan karşıya geçişlerde beklemek zorunda kaldığım süre (dakika).

1
Geçen ay evde oturup keyif yapabildiğim gün sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

- **FINAL FANTASY VIII REMASTERED:** Ne diyeceğimi az çok tahmin ediyorsunuzdur. Orijinal oyunun karakter modellerini tercih etsem ve remaster versiyonun hak ettiği özenin kesinlikle gösterilmediğini düşünsem de böyle bir klasiği oynamak için bir bahane yeter de artar.
- **OVERCOOKED:** Eşinizle dostunuzla vurdu kırdısı olmayan co-op oyun arıyorsanız ilk tercihiniz olabilir. Mutfak kaosu ancak bu kadar eğlenceli işlenebilirmiş, birbirinizin suratına çiğ et fırlatmak için bile oynayabilirsiniz. Başka nerde yapacaksınız onu?
- **EUROPA UNIVERSALIS IV:** Zamanı asla geçmeyecek stratejilerden ve hâlâ da güncelleniyor. İndirimde güzel bir paket bulup tüm büyük DLC'leriyle kaparsanız strateji sever bir oyuncudan alacağı 100 saati garanti var.

DOSYA
inceleme

win osx lin

STYGIAN
Reign of the Old Ones

"Tuhaf uzak zamanlarda ölüm bile ölebilir"

İHSAN C. ASMAN

Stygian uzun süredir radarımdaydı. Ve hayır, İstanbul çıkışlı bir ekip tarafından hazırlanıyor diye değil, direkt olarak "Lovecraftian bir RYO'yum" diye haykırageldiği için. Bırakın sofistike bir RYO'yu, herhalde Bethesda'nın yaptığı *Call of Cthulhu*'dan beri, ki o da teknik olarak oldukça sorunlu bir oyundu, doğru dürüst bir Lovecraft uyarlaması hatırlayamıyorum ben bir iki istisna dışında (tüm kısıtlarına rağmen *The Council* ve geçtiğimiz aylarda incelediğim *The Sinking City* ilk aklıma gelenler). O halde lafı uzatmadan herkesin aklındaki esas soruyu cevaplayayım: Evet, o beklediğimiz kalitedeki Lovecraft oyununa sonunda kavuştuk!

Ama tıpkı *Dark Corners of the Earth* gibi bu oyunun da teknik anlamda çuvalladığı bayağı bir an oldu. En azından benim deneyimimde olaylar böyle gelişti maalesef.

Biz evde yokuz, dünyayı başkası kurtarsın

Lovecraft'ın kurgu mekânı Arkham'ın tekinsiz sokaklarındayız. Ama kent Kara Gün adı verilen, bildiğimiz anlamıyla kıyametin kopuşunun hemen ardından bambaşka bir boyutlar arası aleme sürüklenerek, gökyüzünün sinik renklerin raksına beşiklik ettiği tuhaf bir hiçliğe asılı kalmıştır. Bu yanıyla, aslında zaten kurtarılacak bir dünya kalmamıştır artık elde. Ve bir de, bu kızılca kıyametten önce görünüp "Kara Gün'den sonra Arkham'ın ötesinde beni bul" diyen esrarengiz bir adam söz konusu. İşte bu şekilde başlıyor *Stygian*, sizin de ilk yapmanız gereken bu karanlık yazgıyı taşıyan bir karakter yaratmak. Daha karakter yaratma ekranından oyunun sizi nasıl bir içerik yağmuruna tutacağını anlıyorsunuz. Karakterimizin cinsiyetini seçebilmenin ötesinde, yakın zamanda oynadığım hiçbir RYO'da hatırlamadığım bir özellik olarak yaş seçimi, sekiz farklı arketip ve her arketipin dört farklı arka planı göz dolduruyor.

Arketipler arasında, akademisyen, aristokrat yahut performansçı gibi birbirinden farklı duruma gebe meslekler var. Üstelik dediğim gibi arketiplerin farklı arka planları var. Atıyorum akademisyensiniz ama nasıl bir akademisyen? Mesela psikiyatr mı, araştırmacı mı yoksa fizikçi mi olacaksınız? Arketipler ve yaş (Yaşlı bir akademisyenin fiziksel olarak çok formda olacağını düşünmüyorsunuz herhalde?) oyun boyunca belirleyici olacak yeteneklerinizi tanımlarken, rol yapma mevzusunu da bilhassa arka planlar ve cinsiyet yoluyla epey bir çatallı hale getiriyor *Stygian*. Cinsiyet, yaş, arketip ve arka planı seçtikten sonra bu sefer de kahramanımızın inanç sistemini seçiyoruz. Akıl/ruh sağlığı (sanity) en az fiziksel sağlık kadar önemli ve inanç sisteminize uygun bir şekilde rol yapmak, akıl sağlığınızı her daim yukarılarda tutuyor. Daha sonra da işte yetenek puanlarımızı dağıtıyor ve

karakterimizi yaratıyoruz. Kısacası bu doyurucu karakter yaratma ekranıyla enfes bir girizgâh yapıyor *Stygian*. Ben bunlarla uğraşamam diyecek RYO-sever olduğunu sanmıyorum ama dileyenler için hazır yaratılmış karakterler de var, bunlardan birini seçip hemencecik Arkham mekânlarına dalabilirsiniz de.

Oyun başladığında ilk dikkatinizi çeken oyunun üslup sahibi görselliği oluyor. Elle çizilmiş iki boyutlu Arkham ve çevresi bayağı etkileyici (kasvetli?) görünüyor. Hatta başlangıcı Old Eel House konağında yapmak da fazlaca isabetli olmuş zira buranın ortamı ayrı bir güzel. Hani bu acayip yolculuk boyunca adımlayacağınız onca uğursuz yerin öncesinde, yumuşak bir geçiş sağlanmış böylece. Old Eel'ı bu kadar sevmemin bir diğer nedeni de içeride çalan on numara beş yıldız müzik. Ne yazık ki oyunun geri kalanında müzik kullanımı biraz daha sönük kalmış gibi geldi bana. Elbette gene yer yer belli temalara göre işe koşulan müzikler mevcut ama başlangıçtaki çıtanın altına hızlı bir düşüş var sanki. Geri Arkham'a dönecek olursak, konaktan çıkıp etrafı arşınlamaya başlayıp kent sakinleriyle hasbihal ettiğinizde kıyamet sonrası hissiyatını iliklerinize kadar hissediyorsunuz. Çeteler ve fanatik tarikat üyelerinin arasında kalmış yarı-deli insanlar, kozmik teröre güç bela yamanan gündelik hayatın belli belirsiz hatlarını sunmakta... Genel olarak çürümüş bir boş vermişlik hâkim her bir yana, ikna edici boğuculukta bir atmosferi var *Stygian*'ın. Bu arada tam bu noktada oyun size ikinci büyük tüyosunu da diyaloglar ve ortam tasvirleri yoluyla veriyor: "Bizde metinler sağlam kardeş." Oyunun metinselliği gerçekten şapka çıkarılacak seviyede.



Elbette ki, alçakgönüllülük edecek halim yok ya!

DEĞİŞİK MEKÂNLAR

Yazıda "her ne kadar Arkham şehri ve çevresi görece kısıtlı olsa da" gibi bir laf ediyorum; ama esasında pek çok farklı mekânı adımlıyoruz oyun boyunca. Rüyalar alemi, tarikat merkezi haline gelmiş Arkham sineması ve adeta üstadın The Dreams in the Witch House öyküsünü adımladığımız bölüm (bu en çok hoşuma giden oldu) gibi pek çok yer var ziyaret edebileceğimiz.

Kırmızı çizgilere zar atmak

RYO mekaniklerine gelelim şimdi de: Öncelikle oyunun yaratıcı direktörü Can Oral'ın "laf olsun diye yetenek koymayacağız" sözü büyük ölçüde yerini bulmuş. Mesela benim karakterim alımlı bir sinema aktrisiydi. Haliyle söz sanatlarına yatırım yaptım ama hayatta kalmak için bir miktar gizlilik de fena olmaz diye düşündüm. Sonuç olarak çoğu yeri tatlı dil, onun yetmediği durumlardaysa arka yollardan sıvışarak geçmeyi becerdim. Sonra akıl ve fiziksel sağlımı üstlerde tutmama yarayacak bir iğnenin Arkham'daki tedarikçilerde gereğinden fazla tuzlu olduğunu fark edince kendim üreteyim dedim (crafting), ama bunun için bir yetenek puanımı da tıp bilgisine (medicine) vermem gerektiğini gördüm. İnanç sistemi de aynı şekilde; materyalist bir dünya görüşüne sahip olduğumdan, rahatına düşkünlük ve bencilliğe kayan diyalog seçimlerim bana hep artı akıl sağlığı olarak döndü. Kısacası karakter yaratma ekranında yaptığım fazla mesainin meyvelerini oynanışta toplamaya hemen başladım. Ayrıca yatırım yaptığınız yetenekleri kullanmanızı oyun ödüllendiriyor. Atıyorum bir banka duvarını kırmak için yardımını istediğiniz gangstere laf ebeliği yaparak bedava iş yaptırmak, size fazladan deneyim puanı olarak dönüyor.

Her şey bir yana *Stygian*'da en çok sevdiğim ve takdir ettiğim şey, geliştiricilerin Lovecraft evrenine hakimiyetlerini oynanış unsurlarına başarıyla aktarabilmiş olmaları oldu. Mesela önceden de çok gördük bu akıl sağlığı muhabbetlerini, ama çok önemli bir şey gibi paketlenip oynanışta zerre karşılığını bulamamasına alışkındık çoğunlukla. *Stygian*'da akıl sağlığınız sıfırlandığında yolculuğunuz da sonlandığından kendisine en az fiziksel sağlık kadar dikkat etmeniz gerekiyor. Ama oyunun asıl parladığı nokta, bu dikkat etmenin nasıl işletildiği. Envanterinizde akıl sağlığı puanını yükselten objelere ekstra ilgi göstermeye başladığınızda manzara netleşiyor aslında: Çok mantıklı bir şekilde içki içmek yahut uyuşturucu madde kullanmak şimdiye kadar saydığım tüm hususların yanında ve onlardan bir tık farklı olarak, akıl sağlığınızı o an için hızlı bir şekilde yükseltiyor. Bu yüzden önemli karşılaşmalardan önce biraz viski yudumlamak zorunlu olabiliyor. Ama tıpkı gerçek hayattaki gibi bu maddelerin oyunda da ciddi bir bağımlılık oranı var ve kısa vadeli mutluluk uzun vadede fedakarlıklar anlamına geliyor. Bağımlılık süresince nitelik puanlarınız (attribute) düşüyor ve hayatta kalmak uğruna güçten de düşmüş oluyorsunuz. Normalde RYO'larda oyun sonuna doğru Tanrı modunu açarsınız ama *Stygian*'da tam da Lovecraft evreninin işleyiş mantığındaki gitgide deliliğe sürüklenme durumu, türün bilindik mekaniklerine yerinde dokunuşlarla enfes şekilde oynanışın bir parçası haline getirilmiş.



Şunun etrafına bir tuz mu döküversek, hani önlem olarak diyorum.





Sanat yönetimindeki tutarlılığın da katkısıyla, Stygian'ın atmosferi hiç düşmüyor.

PARTİMİZ, YOLDAŞLAR VE YANCILAR

Oyunda partimize ana karakterin dışında en fazla iki karakter ekleyebiliyoruz. Bir de bunun yanında karakter gelişimlerini kontrol edemediğimiz, kimi para için kimi intikam için yanımıza katılan yancılar (henchman) var. Bunlar Lovecraft öykülerinden hatırladığımız isimler olabiliyor. Şahsen ben İsimsiz Asker ve Randolph Carter'ın biçare eşini ortak ettim yolculuğuma.

Aynı şekilde yol arkadaşlarımız da artık karşı karşıya kaldıkları kâbuslara dayanamayıp grubu terk edebiliyor.

Bu başarılı mantığın yansımalarını dövüş sisteminde de gözlemliyoruz. Paniğe kapılıp ellerindeki silahı düşürenler mi ararsınız, yoksa etrafa gelişigüzel ateş edenleri mi? Yahut dizleri titreyerek kritik aksama (critical failure) şansını yükselten bedbahtlardan mı yoksa yaptığı muazzam güçteki büyüyle eser miktarda akıl sağlığı puanını kaybedip deliliğe biraz daha yaklaşanlardan mı dem vurayım? Bunun yanı sıra rakip partiye belli bir hasar verdikten sonra kaçış yolu açılıyor ve yeni dalga düşmanlar gelmezse oradan kaçtığınız takdirde, tüm düşmanları öldürdüğünüzde kazanacağınız tüm deneyim puanıyla beraber topuklayabiliyorsunuz. Tek kaçırdığınız, kalan düşmanlardan alacağınız yağma oluyor ki bu feragat edilebilir bir risk olarak sizi pek de rahatsız etmiyor. Dövüş sistemiyle ilgili bir iki ufak notumu daha paylaşayım: Klasik *Heroes*'dan bildiğimiz altıgenler içinde sıra tabanlı işleyen bir sistem var. Evet, size stratejik olarak farklı imkanlar tanıyor ama bir süre sonra kolay sıkılanabilecek bir ağırlığı olduğu da bir gerçek.

Tekrarlamak gerekirse, Lovecraft yazınında mevzu fethetmek ya da kazanmak değil, üzerinizde tepinen kâbus tazyikine tahammül etmektir. Savaş alanında fazlaca kalmanın size her türlü eksi yazacağı bir oyun *Stygian*. Ayrıca savaşların yanı sıra, bazen gördüğünüz bir manzara dahi ani akıl sağlığı düşüşlerine yol açabiliyor. Dediğim gibi, bunlar "kötü maddelerle" yahut yerinde bir sohbetle telafi edilebilse de geri dönüşü olmayan şeyler de var. Bu kalıcı hasarlar da Angst (Endişe?) seviyesiyle ölçülüyor bir bakıma. Seviye atlamaya benzer şekilde Angst seviyeniz de Arkham'da vakit geçirdikçe (sadece savaşlara katılmak bile Angst'ı yükseltiyor) katlanarak artıyor. Ve tıpkı seviye atladığınızda seçtiğiniz özel yetenek yahut perk'ler gibi, her yeni Angst seviyesinde de yeni bir mental kondisyon seçmeniz gerekiyor. Ve bunlar maalesef sizi zayıflatan şeyler, mesela görev günlüğünüz bir süre güncellenmezse direkt akıl sağlığı kaybedebiliyorsunuz. Burada ehven-i şer neyse ona bakıyorsunuz haliyle. Kısacası kâbus tazyikine tahammül mantığı ve oyunun sonuna doğru iyice zayıf düşme anlamında Angst eklemesi de muazzam olmuş.

Aslında daha yazılacak çok şey var *Stygian*'la ilgili. Ama maalesef bana ayrılan yerin sonuna yaklaşıyorum, o yüzden beni oynarken sinir eden teknik sorunlardan bahsetmek istiyorum izninizle.

Nedense çoğunluğu oyunun sonlarındaki Blasted Street bölümlerinde epey fazlaca olmak üzere, bazı karşılaşmaları komutlarımın işlememesi yüzünden dörder beşer kere -kazandığım halde- tekrar oynamak zorunda kaldım. Mesela o Blasted Street'te tüm düşmanları öldürüp, bölüm sonu canavarının üzerini kaplayan yığını komut muhabbeti yüzünden küreklemeyemeyip aynı dövüşe tekrar tekrar başlamak fena halde can sıkıcı. Bundan sonra da defalarca teknik aksaklık yaşadım oyunun sonuna kadar. Yazının teslim tarihinin yaklaşmasıyla birlikte bu saatlerde benim de akıl sağlığım iyice azaldı ve maalesef envanterim, oyundaki karakteriminki kadar çeşitli olmadığından epey zor anlar yaşadım (!). Yine Steam yorumlarında bazı kişilerin karakter yaratma ekranından sonra çökmeler yaşadığını da gördüm. Hani umuyorum ki bu tip sorunlar ilerleyen günlerde yapılacak güncellemelerle iyice minimize edilir, çünkü *Stygian* hakikaten bu teknik sorunlarla anılmaması gereken kalitede bir yapım.

Uzun lafın kısası beklediğimiz Lovecraft oyunu, RYO'su (artık ne bekliyorsanız) tüm ihtişamıyla kapımıza dayanmış durumda sevgili Oyungezerler. Bu bucaksız kozmik terörün kaynağının İstanbul olması da ayrıca hoş bir sürpriz tabii ki. Şimdilik Türkçe desteği olmasa da yakında o da gelecek, tavsiyem RYO-sever yahut Lovecraft yazınını takip eden biriyseniz hemencecik kendisine yumulmanız. Umarım gelecekte Cultic Games'den daha çok oyun oynama şansı buluruz.



- Lovecraft mantığına uygun hale getirilmiş mekanikler
- Stilize görsellik, sağlam metinler
- Merak uyandıran hikâye
- Derinlik ve atmosfer

—

- Teknik sorunlar
- Dövüş sisteminin ağırlığı kimilerini sarmayabilir

9+



Son Karar

Yüce Eskiler geri döndü ve boyun eğmekten başka çareniz yok, gidin alın oyunu!

TÜR: RYO | **YAPIM:** Cultic Games | **DAĞITIM:** 1C Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 54 TL (Playstore), 60 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-144-stygian

CAN ORAL

Yaratıcı Yönetmen



RÖPORTAJ

Öncelikle tebrikler, Stygian sonunda tamamlandı ve muhtemelen şu sıralar oyuncuların beğenisine sunulmuş olacak. Bu yolculukta en çok aklınızda ne kaldı, ilk hatırınıza gelen köşe taşları neler? Ayrıca içinizde ukde kalan, pişman olduğunuz şeyler de oldu mu?
Çok teşekkürler bu güzel fırsat için! Ben oyunun yaratıcı yönetmeni Can Oral.

Stygian'dan konuşurken 3 küsur senelik bir projeden bahsediyoruz, elbette çok fazla anı depolandı bu dönemde. Kickstarter bambaşka bir hikâye. Bir hayalin dünya gerçekliğiyle imtihanı tam bir adrenalin bombası... KS videosunu çekerken o pireli bodrumda, sislerin içinde, üzerimizde cübbelerle yaşadıklarımız hafızalarımızdan çıkmayacaktır kesinlikle. Gamescom öncesi yoğun sabahlama dönemi ve oyunun ilk kez Avrupa'nın en büyük oyun fuarında görücüye çıkması, hiç tanımadığınız insanların sunduğunuz deneyime bağlanmasına şahit olmak... Hepsi çok sağlam, bizimle yaşayacak anılar.

Tabii ki pek çok ukde de var ama en başta yazar arkadaşım, illüstratörümüz ve benim üzerine titrediğimiz başlangıç öyküleri (prologues) sisteminin, lokalizasyona girebilmek adına kelime sayısı açısından kalabalık kaçması nedeniyle oyundan çıkartılması geliyor sanırım. Umuyorum yakın gelecekte, her arketipin oyundaki doğaüstü temalarla nasıl tanıştığını anlatan bu interaktif öyküleri oyunculara ulaştırma imkânı bulabiliriz.

Önceki röportajlarınızda kaynak materyali iyi anlamanın öneminden ve geliştirme sürecinde insanların "işte beklediğim Lovecraftian oyun" tepkileri verdiklerinden bahsediyorsunuz. Şahsen kendimi işin manyağı olarak tanımlayacak kadar iddialı olmasam da üstadın pek çok hikâyesini okumuş biri olarak ben de Stygian oynarken pek çok yerde "işte budur" dedim. Hem oyun dünyasında hem de sinemada pek akılda kalan Lovecraft uyarlaması göremediğimiz düşünüldüğünde, sizin işin manyaklarından çekinmeniz isabetli olmuş sanki, ne dersiniz?
İşin manyaklarından çekinmekten ziyade bu bizim de işin manyağı olmamızdan kaynaklanıyor sanırım :) Ben eğer bir eser üzerinde çalışacaksınız onunla içinde yaşayabilecek kadar haşır neşir olmanızdan yanayım ve yaratıcının çizdiği çizgilere büyük saygı duyarım. Oyunu oynarken «işte budur» demeniz çok gurur verici. Bir şeyleri doğru yaptığımızı duymak harika! Çok fazla boşluğu 20›ler kültürü ve tarihinden ilham aldığımız öğelerle doldurup, beraberinde kendimize has mizah duygumuzu işe dâhil edebilme fırsatı bulmamıza rağmen insanların gene de Stygian'ı çok saf bir Lovecraft deneyimi olarak tanımlayabilmesi çok güzel.

Siz yaratıcılar olarak Stygian'ın son halinden memnun musunuz, içinize sindi mi?



Hayatımda yaptığım hiçbir yaratıcı iş tam olarak içime sinmemiştir. Stygian da farklı değil ve birçok kusuru var kanımca ama bir ekip olarak başarabildiklerimizden gerçekten memnunum.

Genelde esin kaynaklarınızı sıralarken -benim denk gelebildiğim kadarıyla- ilk Fallout'lar, Planescape: Torment ve Heroes of Might and Magic gibi oyunları sayıyorsunuz. Ama şahsen oyundaki akıl sağlığını gitgide kaybetmenin sonucu ortaya çıkan değişik diyalog seçenekleri bana Vampire: Bloodlines'taki Malkavian klanını hatırlattı mesela. Bir sonraki oyununuza dair konuşurken de birinci şahıs vurgunuz malum. İzometrik RYO'lar dışındaki ilhamlarınızı ya da izometrik olmayan favori RYO'larınızı öğrenebilir miyiz?
Gerçekten güzel araştırma yapmışsınız :) System Shock serisini ve ilk Deus Ex'i çok seviyorum. Frictional'ın (Amnesia, Soma) oyunlarını da RYO olmasalar da oldukça ilginç birinci şahıs deneyimler olarak görüyorum. Vampire: Bloodlines beni en çok etkileyen RYO'lardan birisi olmuştur, talihsiz son çeyreğine rağmen muhteşem ve tekrar tekrar döndüğüm bir deneyimdir benim için. Dünyayı birinci şahıs deneyimliyoruz ve birinci şahıs duygusuna sahip oyunlar yapmak isterim ama bunların gerçekliğini zaman gösterecek. Aklıma gelen diğer birinci şahıs rol yapma oyunlarının arasında Morrowind, Arx Fatalis ve Oblivion'ı sayabilirim.

Benim hatırlayabildiğim "ilk Türk oyunu" etiketi Pusu isimli bir oyuna aitti. Bugün bırakın Türk oyunu muhabbetini, Türk RYO'lar dendiğinde bile Mount & Blade, Overfall gibi birden fazla isim sayabiliyoruz. Sizinki zaten bambaşka bir deneme. Gelecek daha da güzel olur sanki, ne dersiniz?
Tabii ki. Bu mesleği icra eden tüm şahıslar aynı türün üyesi sonuçta. Hepimiz homo sapiens'iz ve aynı araçlara sahibiz. Birbirimize köstek olmayı bırakıp, yeri geldiğinde kazandığımız bilgiyi paylaşıp, tutkuyla çalışırsak dünyanın geri kalanından farklı olmamamız için hiçbir neden göremiyorum. Hepimizde aynı donanım var neticede ;)

Çok teşekkürler isabetli sorularınız için!

Biz teşekkür ederiz asıl cevaplar ve bu güzel oyun için :) Başarılar.



Stygian'ı geliştiren ekip. Ve evet, bu fotoğrafta biraz şey çıkmışlar.





Karakterlerin süper barı dolunca yapılabilen AX saldırısı özellikle 4 karakter aynı anda saldırdığında çok can yakıyor

CHILDREN OF MORTA

Her şey güç yüzüklerinin yapılma.. yok o başkaydı.

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Yüzyıllardır huzurun ve barışın hâkim olduğu Dağ'ın çevresindeki topraklar, Dağ'dan yayılmaya başlayan Yozlaşma yüzünden iblisler ve şeytanlarla dolmuştur. Nesillerdir Dağ'ın muhafızlığını yapan Bergson ailesiyse Dağ'ın kaynağına ulaşarak bu yozlaşmayı ortadan kaldırmayı kafaya koyar.

Evet hikâye oldukça basit görünüyor ama bu hazırlayabildiğim en kısa özetti; *Children of Morta*, hikâyeyi pek de umursamayan sıradan bir bağımsız yapım değil. Aksine arka planı oyun boyunca doldurulan, kimi zaman hüzünlü, kimi zaman neşeli anlar yaşatan oldukça güzel bir hikâyeye sahip.

Oyun boyunca Bergson ailesinin üyelerine kimi zaman zindanlarda, kimi zaman çöllerde eşlik ediyor ve yolumuzdaki engelleri aşarak Yozlaşma'nın kaynağına doğru ilerlemeye çalışıyoruz. Yolumuz farklı aşamalardan oluşuyor ve her aşamada belirli sayıda katı geçerek en üst kattaki boss'u yenmeye çalışıyoruz. Öldüğünüz andaysa mevcut aşamadaki tüm ilerleyişiniz sıfırlanıyor, zaten oyunun roguelike kısmı da burası. Ancak ilerleyişinizin sıfırlanması tam olarak boşa giden zaman gibi anlaşılmasın; zira karakterlerinizin tecrübesi ve de o seferde topladığınız altınlar (kalıcı silah, zırh ve iksir güncellemelerine harcamak üzere) sizinle birlikte eve dönüyor.

Eve geldim bin tane...

Oynanışta genel olarak klasik hack & slash mekaniklerini korunmuş. Katları temizlerken kullanmak üzere saldırı ve yetenekleriniz, bunlara eklenebilen rünleriniz, aktif kullanılabilir büyüleriniz ve de pasif ekstralar veren eşyalarınız bulunuyor. Saldırı ve yetenekler karaktere göre değişirken, kalanları sefer sırasında, ölene kadar kullanmak üzere topluyorsunuz. Her karakterin 20'ye yakın seçeneğinin olduğu kişisel yetenek ağaçları var, ayrıca karakterlerinizin seviyesi arttıkça herkesin işine yarayan Ailevi Yetenekler de açılıyor.

Evet, *Child of Morta*'da yığınla içerik var. Ancak bu gözünüzü korkutmasın; oyun bunların hepsini o kadar güzel ve sade bir şekilde oynanışa yedirmiş ki, hiçbir zaman kendinizi bir keşmekeşin ortasında ne yaptığınızı bilmez halde bulmuyorsunuz. Bana sorarsanız *Children of Morta*'nın en takdir edilesi yanı da bu, bunca içeriğe rağmen kafa yormadan oynanabilmesi.

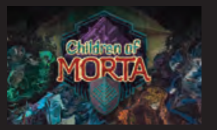
Size muhteşem sanat yönetiminden, özenle hazırlanmış çizimlerden, temaya harika şekilde eşlik eden müziklerden de uzun uzadıya bahsetmek isterdim ama yerim kalmadı maalesef. Eğer bu türe az biraz yakınlığınız varsa açıp bizzat kendiniz deneyin derim.



+
- Karakter çeşitliliği
- Atmosfer ve müzikler muhteşem
- Hikâye ve anlatım sürükleyici
- Fiyatı uygun

−
- Bazı karakterler şu an fazla güçlü
- Bir süre sonra kolaylaşabiliyor
- İkinci kez başlamak için pek sebep yok

8



Son Karar

Zengin içerik ve atmosferiyle başarılı bir bağımsız.

Bergson Ailesi

Oyunda yönettiğimiz Bergson ailesi kocaman bir geniş aile, üstelik tüm üyelerinin özenle yazıldığı çok belli. Ne zaman bir sefere çıkacak olsam dakikalarım karakter seçmekle geçti, hepsi birbirinden eğlenceli.

LINDA: Ailenin büyük kızı. Oku ve yayıyla ailesinin kaderine eşlik etmekte kararlı olan bir avcı. Çıldırınca saniyede 5 ok fırlatabiliyor.

MARK: Büyük oğlan. Dövüş sanatlarına hâkim, kendisinin Garabel Usta'ya karışık kaset yükletmiş gibi bir stili var. 15 kişiye saldırıp kaç kişiyi indirdiğinizi saymadan oynamak mümkün.

KEVIN: Gözü kara küçük oğlan. Anasının göz bebeği, ama babaya çektiği için o da ara sıra evden kaçıp şeytan kesmeden rahat edemiyor işte.

LUCY: Ailemizin biriciği sevimli cadımız; küçük olduğuna bakmayın, önüne çıkanları yüksek ateşte pişirmekle meşhur.

JOEY: Ben Amcanın oğlu. Dev bir vücuda ve de dev bir balyoza sahip kendisi. Balyozunu kaldırması biraz uzun sürse de sallamaya başladıktan sonra etrafında duran bin pişman.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Dead Mage | **DAĞITIM:** 11 bit studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam)
YAŞ SINIRI: 12+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/ChildrenofMorta

REBEL GALAXY OUTLAW

Uzayda isyan güzeldir

NOYAN AKATLI

Gerçek hayatta kolay kolay ulaşamayacağımız konuları, yapmakta zorlanacağımız eylemleri, yanlarına pek yaklaşamayacağız temaları oyunlarda bulmak; parmaklarımızın ucundan, ekrandan, hafiften de olsa deneyimlemek hepimizin hoşuna gidiyor şüphesiz. Firmalar, türler, konsollar, aksesuar ve donanım markaları, dergiler, hatta yazar çizerler hakkında farklı görüş ve izlenimlere sahip olsak da bu konuda tüm oyuncu topluluğun aynı şekilde hissettiğini düşünüyorum. Gerçek hayatımızın, sevdiğimiz türe uyarlanmış simülasyonu da ilginç olabilirmiş belki, farklı konu o da...

Önceki Rebel Galaxy'den çok farklı

Gerçek hayatımda bana uzak duranları sunan "asi galaksi"ye şöyle bir girelim öyleyse. Bir haftadır toplam 23-24 saat boyunca oradaydım gerçi, davetim siz okuyucularadır. En baştan belirtmekte fayda ve kredi var: Oynanış simülasyondan çok arcade tarzında arkadaşlar. Yapımcının "HOTAS uçuş joystick'i oyuna uyumlu ama gamepad türü bir kontrolcü tavsiye ederiz" açıklamasından zaten oyuna başlamadan bu durumun ayırdına varıyorsunuz.

Karakter yaratma, deneyim puanı gibi ayrıntılar yok asi galaksimizde, Juno Markev adında, intikam-rövanş peşinde bir galaksi sisteminden diğerine uzay gemisini süren, kanun düzeni - bağımsızlar - korsanlar şeklinde dağılmış üç gruptan ayrı takılan bir kadın pilotu canlandırıyoruz. Canlandırmak dedik, yapımın en beğendiğim yönü seslendirmeler ve müzikleri oldu. Dalaştığımız çeşitli uzay ırklarından pilotlar veya insan polisler, barmenler, görev veren npc'ler, hepsi gayet dozunda, hafif ve tatlı aksiyon filmi havasına yakışan bir tarzda seslendirilmişler. Farklı kanallara ayrılmış radyo müzikleri de hard rock - metal ağırlıklı ve hızlı, tempolu geçen yolculuklara, ve daha önemlisi uzay çatışmalarına uygun olmuş.

Ben Juno, iniş izni ve biraz da oyun içi eğitim istiyorum

Oynanış da rahat, A/X tuşuna basarak otomatik pilota bağlayarak uzaktaki üsse veya merkeze ya da görev noktasına ve ayrıca sistemler arası geçiş kapısına ışınlanabiliyoruz, üsse iniş yaptığımızda hangara yerleşmemiz de aynı şekilde oluyor. *Elite: Dangerous* sevenler için gelsin şarkımız "Uzun uzun park etmeye gelemem de, vay... Oyundaki bir noktadan diğerine gitmek böyle kolay ve kısa ama çoğunlukla gereksiz "bir sinyal geldi oto pilotunuz durdu" uyarısıyla iki-üç saniyelik yolculuğunuz bölünüp on beş - yirmi saniyelere çıkabiliyor. Devamlı bir yerden ışınlanıp oto pilotu açtığınız için "Eh, sıktın artık sinyal!" uyarısı verebiliyorsunuz.

Oyun içi eğitim güya var ama yetersiz. Geminizi önce geliştirmeniz sonra da daha güçlü bir gemi almak için kredi biriktirmeniz gerektiğini fark edince, yan görevlerden başlayıp geminiz güçlendikçe daha çok kredi veren daha zor görevlere geçiyorsunuz, ana görevlerse hızla zorlaşıyor. Bazı görevlerde bulunduğunuz yerden topuklamanız gerekiyor. Ödül yerine çeşitli ganimetler veren dövüş sistemi eğlenceli; hedefe harita üzerinden kilitlenme, ilk bölümde görevlerini bitirdiğimiz Richter'i yardıma çağırma gibi incelikleri kendim keşfettim oyunda. Barlardaki 8 top bilardo ayrı bir bilardo oyunu olmuş âdeta, sık sık oynamaya çalıştım (yazının ancak yetişme nedeni de ortaya çıktı).

Derli toplu, zaman zaman tekrara girse de genelde başarılı, arcade tarzı bir uzay gemisi aksiyonu var elimizde. Juno'nun sade, renkli ve hızlı uzay macerasına katılmak isterseniz asi galaksiyi bir ziyaret edin derim.

İpucu

İlk bir-iki ana görevin ardından senaryoya ara verip, Texas sisteminde yapabildiğiniz kadar yan görev yapın, biraz da ucuz mal alıp talebin çok olduğu istasyonlarda pahalıya satıp kâr edin. Hemen ikinci bölümün başında epey güçlü bir gemiye ihtiyacınız olacak, gemi ve silah, kalkan gibi donanım parçaları da epeyce yüksek tutuyor. Parça karşılığı bilardo oynayanlar da var, usta bilardocuysanız bedava parça kazanma olanağınız mevcut. Bölüm geçtikçe kazandığınız yardımcı elemanlar, zorlu çatışmalarda işe yarayabiliyorlar. Bir de geminizi boyayabilirsiniz isterseniz, uzayda da renk olsun.



- Sade ve rahat oynanış, gelişme hissi
- Seslendirme ve müzikler
- Macera hissi bağlayıcı
- Juno



- Eğitim kısmı yetersiz
- Tekrar tekrar otomatik pilota bağlamak can sıkıcı

8



Son Karar

İçeriği yeterli, eğlence seviyesi iyi tutturulmuş, güzel bir açık dünya uzay aksiyonu, fiyatı da uygun.





Başlarda mavi renkli "ılımlı" zorlukta görevlerden gidiyoruz.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Double Damage | **DİJİTAL İNDİRME:** 49 TL (Epic) | **YAŞ SINIRI:** 12+
DAHASI İÇİN: rebelgalaxyoutlaw.gamepedia.com

ASTRAL CHAIN

Platin zincir

ÖMER AKDAĞ

Aksiyon dendiğinde ilk akla gelen, dile dolanan, yüreği dağlayan, baştan alınmamış akıl bırakmayan PlatinumGames daha ne oluyor ne bitiyor demeden yine önümüze hayvanlar gibi bir oyun attı!

Astral Chain'de Ark adında bol neon ışıklı cyberpunk bir şehirdeyiz. Dünya başka bir boyuttan gelen gizemli varlıklar tarafından istila edilmiş, Ark da onlardan korunmak adına inşa edilen yapay bir şehir. İnsanları bu varlıklardan koruma görevindeki özel polis birliğine yeni katılan, Legion kontrol edebilme yeteneğine sahip ikizlerden birini seçerek başlıyoruz ve seçmediğimiz kardeş de hikâyede önemli rol üstleniyor.

Başarılı cyberpunk sanat tasarımıyla birleştiğinde ilgi çekici bir hava yaratıyor hikâye ama aslında bakarsanız biraz tırtcana. Platinum aslında sağlam aksiyonlarını iyi hikâyelerle sunmayı iyi bilen bir stüdyo. *Bayonetta*'ların hikâyesi o abartıya güzel eşlik eder mesela, *Metal Gear Rising: Revengeance* asıl *Metal Gear*'lar kadar olmasın iyi yazılmıştır. *NieR: Automata* konusunuysa hiç açmayayım zaten, ömrüm boyunca etkisinde kalacağım onun. *Astral Chain*'se 20-30 saatlik süresi boyunca ne merakımı kaşıdı, ne güldürdü, ne hüzünlendirdi, ne bir şey yaptı; dümdüz ve sıradan anlattı ne anlatacaksa. Ha bir de başkarakterin konuşmadığı oyunlardan zaten hoşlanmıyorum, burada ekstra bir eğreti duruyor. Bir şikâyetim de müzikler. Onlar da hikâye gibi, kötü değiller ama bir özellikleri de yok, sıradanlar. Yine eski Platinum oyunlarını ve yine özellikle *NieR: Automata*'yı aradı kulaklarım.

Pekâlâ, bu kadar lagaluga yeter.

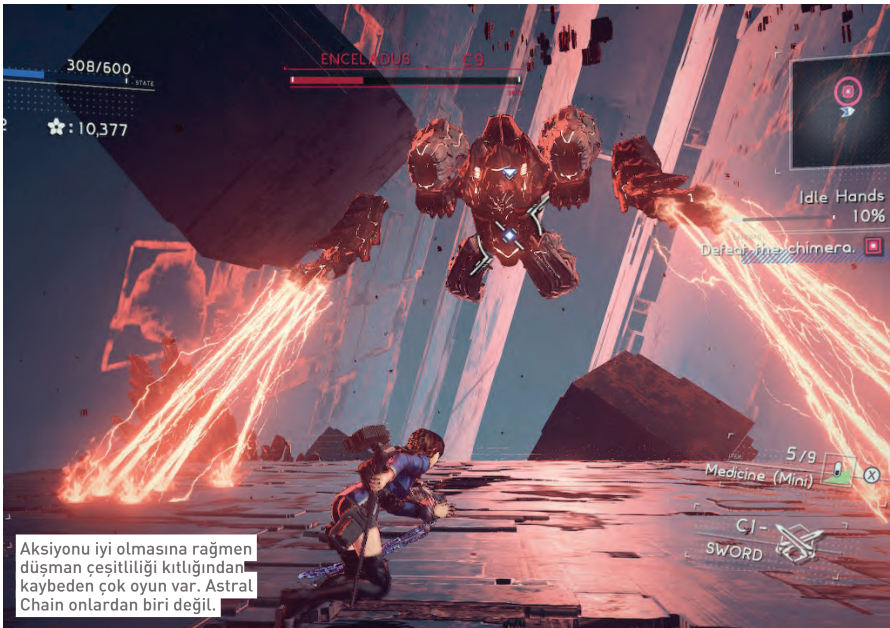
Sebeb-i ziyaretimiz malum, oynanış övmeye geldik!

Astral Chain düz aksiyon değil, aksiyonun kapladığı süreyle diğer şeylerin kapladığı süre yüzde 50'ye 50 falandır. Öncelikle her görevden önce polis merkezinde takılıyoruz biraz. Burada milletle konuşuyor, alışverişlerimizi ve geliştirmelerimizi yapıyoruz. 5-10 dakikada bitiyor işimiz.

Sonrasında görev yerimize uçuyoruz. Buralar genelde şehrin çeşitli bölgeleri oluyor ve devasa olmasalar da hayli büyükler. Direkt ana göreve gidebilirsiniz tabii ama hayatımda direkt ana göreve giden bir arkadaşım olmadı şimdiye kadar ki olsaydı da arkadaşlıktan reddederdim zaten onu. Buralarda yapılabilecek yan görevler, toplanabilir eşyalar derken bayağı bir vakit geçireceksiniz muhtemelen. "Hırsız var yakala"dan "kıza âşık oldum ne yapsam"a, "dondurmamı düşürdüm yenisini alsana"dan "dedemi canavarlar kaçırdı gidip onları dövsene"ye bir sürü görev var, çeşitlilik fena değil. Sandıklar ve etrafa dağılmış Legion geliştirme malzemeleri de esas toplanabilirlerimiz.

IRIS diye bir sistem var, + tuşuna bastığınızda, hani başka bir sürü oyunda da vardır ya, etraftaki etkileşime girilebilen şeyleri direkt görebiliyorsunuz. Bir şey kaçırmayayım diye oyunu sürekli IRIS açık oynuyorsunuz neredeyse, o yüzden mekânların güzelliğini biraz ıskalıyorsunuz ama çok işe yaradığı da bir gerçek bu IRIS'in. Toplanabilir şeylerin peşinde koşmak külfet değil keyif oluyor genelde o yüzden.

Şimdiye kadar anlattıklarım iyi kötü bir sürü oyunda olan şeyler. Ama *Astral Chain* sadece aşırı gaz bir oyun olmakla kalmıyor, yenilikçi ve özgün de aynı zamanda.



Aksiyonu iyi olmasına rağmen düşman çeşitliliği kıtlığından kaybeden çok oyun var. Astral Chain onlardan biri değil.

Bunları da direkt aksiyonuyla yapıyor

Deminden beri Legion deyip duruyorum, hayır, yanımızda David Haller'la gezmiyoruz. Bu Legion'lar karakterimizin kolundaki aygıta en astralinden bir zincirle bağlı varlıklar. 5 taneler ve her birinin işlevi çok farklı. İşin tatlı yanı savaşlarda hem kendi karakterimizi hem de seçili Legion'ımızı aynı anda yönetiyoruz!

2 kişiyi aynı anda yönetmek kulağa korkutucu geliyor olabilir ki hatta oyunun son bölümlerini oynayan birini görürseniz kendisini aşmış uzaylı bir varlık falan sanabilirsiniz. O kontrol cihazından aynı anda o kadar çok şey yapılabiliyor ki… Ama merak etmeyin hem oyun sizi yavaş yavaş alıştırıyor (ilk 3-5 saatte tek bir Legion'ımız var mesela) hem de zaten genel olarak üst zorlukta bile aşırı zor sayılmaz. Üst zorlukta bütün görevlerde S+ almaya çalışırsanız kendinizi zorlanırken bulabilirsiniz, o kadar.

Legion'ımızı hareket ettirebiliyoruz ama kendisi otomatik saldırıyor. Onunla çok haşır neşir





Arayüz kalabalık görünüyorsa dert etmeyin, her şeyi istediğiniz gibi kişiselleştirebiliyorsunuz.



Birilerine zincirle bağlı olmak, kulağa geldiğinden çok daha keyifli.



Renk olsun diye motosiklet aksiyonu, gizlilik bölümleri de serpiştirilmiş oyuna.



olmamayı tercih edebilirsiniz. O kendi işine bakarken siz de üç farklı silahınızdan duruma uygun olanı seçip kendi dalışınıza bakar, düşman saldırılarından son anda kaçmak gibi atraksiyonlar sayesinde Legion'ınızla tek tuşla ortak saldırılar yapabilirsiniz. Oyun o şekilde de gayet keyifli ama Legion'ınızı ne kadar aktif kullanırsanız o kadar iyi tabii. Bir kere hani bir zincirle birbirinize bağlısınız ya, bu çok enteresan hareketlere vesile oluyor. Legion'ı düşman üstüne fırlatabilir, sonrasında da Legion'ın sizi direkt kendisine çekmesini sağlayabilir, iki kişi uzaktaki düşmanı kardeş kardeş dövebilirsiniz. Veya Legion'ı düşmanın etrafından dolaştırabilirsiniz, bu sayede düşmanı zincirle sarmış ve birkaç saniyeliğine kilitlemiş olursunuz. Üzerinize koşturmak üzere olan düşmanın yoluna zinciri gerip gerisingeriye uçurabilirsiniz veya. Bunların üstüne her Legion'ın belli tuşlara atayabileceğiniz özel saldırılarını ve yine her Legion'ın kendine has özel işlevlerini (bkz. kutu) ekleyin. Tabii öte taraftan iksir, el bombası, saldırı drone'u kullanma gibi ek seçenekleri de unutmayın. Yani diyeceğim odur ki savaşlar inanılmaz yoğun ve hareketli.

Astral Chain; DMC veya *Bayonetta* gibi tuş kombinasyonlarına ve doğru zamanlamaya dayalı kombolardan oluşan aksiyon oyunlarından değil. Farklı bir yaklaşım tercih ediyor. Size istediğiniz anda yapabileceğiniz sürüsüyle hareket veriyor ve bölümü en yüksek skorla kapatabilmek için mümkün olduğunca fazla çeşitte hareket sıralamanızı istiyor. Hatta hasar almak bile skorunuzdan yemiyor, yüksek skor için önemli olan hızlı ve şekilli kesiş. Bu değişik temel yapı da aksiyon oyunlarını uzmanlaşa uzmanlaşa oynayan oyuncuları memnun edecektir. Alışılmadık bir şekilde edecektir, ama edecektir.

1-2 de teknik açıklama

Oyun Switch'te hem dock modunda hem de mobil modda stabil 30 fps çalışıyor. Böyle hızlı bir aksiyon için az görünebilir karşıdan ama 30 fps'yle süper aksiyon sunan bir sürü oyun da gördük önceden neticede (bkz. *Spider-Man*). Onun dışında ne herhangi bir bug'a, ne de fps düşmesine denk geldim, oyun kusursuz çalışıyor. Bol efektli ve hızlı bir oyun olduğu için dock modunu tavsiye ederim ama mobil modda da oynanıyor, o kadar da dert değil. Ha bir de co-op oynama seçeneği var, biri karakteri biri Legion'ı yönetiyor ama Legion otomatik saldırdığından pek bir manası yok, co-op'luk bir oyun değil *Astral Chain*.

Yapımcılarının da belirttiği üzere *Astral Chain* oynanışını hikâye üzerine kuran bir oyun değil, tam tersi. Bu da kendini belli ediyor. Oynanış tüm detaylarıyla düşünülmüş, on numara bir şekilde hazırlanmış, üstüne de orta ayar bir hikâye iliştirilivermiş. Kısacası *Astral Chain*'i hikâyesi için oynamazsınız. Ama istediğiniz oyun dünyasının en sağlam aksiyon oyunlarından bazılarını yapmış bir stüdyonun tüm uzmanlığını ve yaratıcılığını akıttığı taş gibi bir aksiyonsa, hah işte o zaman doğru yerdesiniz.

LEGION'LARIMIZ

SWORD LEGION
İlk aldığımız ve birkaç saat boyunca bize tek eşlik eden Legion. Hızlı olduğundan etraftaki geliştirme malzemelerini toplamak için çok kullanıdım. Hasta insanları iyileştirmek ve elektronik zamazingoları hack'lemek gibi rolleri de var. Özel işlevi kesiş modu. Ağır çekime girerek çeşitli engelleri veya birbirine kalkan sağlan düşmanlar arasındaki bağı kesebiliyorsunuz. Düşmanların üzerindeki enerji dalgalarını keserek onları sersemletebilirsiniz de.

ARROW LEGION
Oyunda çok fazla uçan düşman var, peşlerinde koşmaktansa Arrow Legion + tabanca kombinasyonuyla saldırmak çok işe yarıyor. Ayrıca hızlı olduğu için bu da geliştirme malzemesi toplamak için ideal. Özel işlevi de Sword Legion'ınkine benziyor, ağır çekime girip ince ayarlı ok atabiliyorsunuz. Düşmanların zayıf noktalarını hedefleyebilir veya yukarılarda merdiven falan varsa indirebilirsiniz.

ARM LEGION
Biraz daha ağır hareket eden, biraz daha yüksek hasar vuran Legion'ımız. Kutu itip çekmeniz gerektiğinde size gereken kas gücünü bu arkadaş sağlıyor. Etraftaki varilleri, çöp konteynırlarını falan düşmanların kafasına atmak da eğlenceli bir atraksiyondur her zaman. Özel işlevi sayesinde Arm Legion'ı direkt zırh olarak giyebiliyor ve düşmanlara o şekilde dalabiliyorsunuz. Bu moddayken havada süzülüyorsunuz aynı zamanda, yer yer gerekebiliyor.

BEAST LEGION
Kedigil dostumuz. Çok hızlı olmasına rağmen sağa sola döndürmesi biraz dengesiz olduğundan etrafı toparlamak konusunda iyi değil ama savaşlarda düşmanları zincirle bağlamak konusunda çok etkili. Görevlerde bir şeylerin kokusunu sürme, toprağın altından eşya bulup çıkarma gibi önemli faydaları var. Özel işlevi sayesinde Beast Legion'a binebiliyorsunuz. Bir yere hızla gitmek veya geniş AoE saldırılardan kaçmak için şart.

AXE LEGION
Bunu diğerlerinden bayağı sonra alıyorsunuz. Arm Legion'dan daha da ağır, ondan daha da fazla hasar veriyor. Bazı geçilemez duvarlarla veya açılamaz sandıklarla karşılaşacaksınız, Axe Legion onları kırmanıza yarıyor. Kendisini aldıktan sonra eski bölümlere uğramak isteyebilirsiniz yani. Özel işlevi yanınıza gelip çevrenize tüm hasarı emen bir güç kalkanı açmak.

+

- Taş gibi aksiyon
- Aynı zamanda aksiyon tarzı özgün de, farklı bir tat veriyor
- Etrafı dolaşıp keşfetme kısımları da keyifli
- Cyberpunk atmosfer başarılı

−

- Hikâye ve müzikler önceki Platinum oyunlarını aratıyor

8



Son Karar

Switch sahipleri diğer herkesi kıskandıracak bir dönem yaşıyor.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** PlatinumGames | **DAĞITIM:** Nintendo, CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 dolar (Nintendo eShop) **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** astralchain.fandom.com

DOSYA İNCELEME

win ps4 one

BORDERLANDS® 3

BİR DE CANA CAN KATAN O TURUNCU OLMASA...

YAZAN ONUR KAYA

Hiç tanıyamadığım ana babamın özlemi yine içimi sardı sevgili günlük... Aslında hayal meyal gördüğümü hatırlıyorum ikisini de amma velakin maskeden olsa gerek hangisi anam, hangisi babam pek çıkaramamıştım. Sonra vicdansızın biri Sevgililer Günü'nde kalpli saçmalar atan tüfeğiyle heder etmiş ikisini de, bana öyle dediler. Şu gencecik yaşımla, ufacık boyumla bu çorak topraklarda bir başıma kaldım. Pandora denen bu cehennem çukurunda kendini düzgün ifade etmek, ince düşünmek, içli konuşmak dertmiş, onu anladım. Kültürlü olmak yalnızlık demekmiş. Bu sana son kaydım... Elim kayıt cihazı değil sopa tutacak artık… Psikopat gibi böğürmeyi öğreneceğim, maskem hazır... Kraliçem, fenomenim Tyreen ne derse onu yapacağım bundan böyle... Bize babadan haydutluk miras kalmış...

Yaşamından bir kesit okuduğunuz haydutların da hayalleri, umutları, gelecek planları olduğunu hiç düşündünüz mü? Düşünmediniz değil mi? Düşünmezsiniz ki! Boya kalemi gibi renkli renkli eşyalar kovalayın siz! Gariban haydutlar hiç doğmamış çocuklarına duydukları özlemi gideremeden, bir dava uğruna mermilerinizin ucunda can versin. Sizse koşun akşama kadar, yeşilmiş, maviymiş, mormuş, turuncuymuş… bir dakika, bir dakika… TURUNCU MUYMUŞ? TURUNCUYSA İŞLER DEĞİŞİR!

Lafın yumağını sağa sola takmayayım diye böyle söylüyorum elbette. Zira *Borderlands 3*, eşya çılgınlığını oyuncusunu renk kodu şartlandırmalarıyla heyecanlandırmanın çok ötesine çekmiş durumda ki işin o kısmına da elbette gelecek, hakkında uzun uzun konuşacağım. Önce adetten olduğu üzere Pandora sakinleri nasıllar, nelerle uğraşmaktalar bir ondan hasbihal edelim.

TORGUE YOK MU TORGUE?

Yeni *Borderlands* oyununda yine mevzular Pandora'da başlıyor ancak hikâye orada kalmadığı gibi bu sefer tek bir gezegeni değil, koca galaksiyi tehdit eden bir tehlikeyle karşı karşıya bırakıyor bizi: Children of the Vault tarikatı. Oyundaki ana kötülerimiz ve birer Siren olan Calypso İkizleri, Pandora üzerindeki tüm haydut gruplarını tek bir çatı altında toplamayı "fenomenlik" vasıflarını kullanarak başarmışlar. Günümüzde kitleleri ardından sürüklemeyi başaran sosyal medya fenomenlerinin birer parodisi olan Troy ve Tyreen Calypso, işin esprisine bakınca gayet başarılı bir konsepte sahipler. Ancak işleniş ve akılda kalıcılık olarak ne seviyede olduklarını tartışmaya kalkarsak, işler biraz karışıyor. Yeni kötülerimizin, kendileriyle tanıştığınız ilk andan onlarla işinizin bittiği noktaya kadar bir an olsun ortadan kalkmayan bir sinir bozuculukları var. Bunu *Wolfenstein: Youngblood*'ın ikizlerinin aksine kasten bu şekilde yazılmış olmalarına vereceksek, evet, yazılma amaçlarını yerine getiriyorlar. Zaten eğri oturup doğru konuşalım, Handsome Jack'ten daha bomba kötüler olmaları çok çok düşük bir ihtimaldi. Ancak senaryo boyunca hiç değişim/gelişim sergilemiyor oluşları azıcık üzücü. Ayrıca yan görevlerde de varlıkları Jack'e kıyasla pek az hissediliyor. Jack'in "git kendini öldür, sana para vereyim" tadındaki geyik görevlerinin benzerlerini görememek bir eksi. Ha bu demek değil ki kendilerince bir iki sürprizleri yok ve bölüm sonu düşmanları olarak başarılı değiller, ama insan 7 senenin ardından biraz daha fazlasını bekliyor.

Oyundaki eski yüzlerle alakalı da ufak tefek sıkıntılarım yok desem yalan olur. Nedense bütün oyunu Tannis, Ava ve Lillith etrafında döndürüp, eski kadrodaki diğer karakterleri arka plana atmayı tercih etmişler. Bu bence kötü bir karar olmuş. Daha geçtiğimiz aylarda çıkan bedava indirilebilir içerikte Lillith'le bol bol takıldık zaten, Tannis'se ilk oyundan beri popomuzun dibinde. Ava yeni ancak kendisi her gördüğünüz yerde

OYUNA İKİZ KOYMAK DA MODA OLDU İYİCE. YOKSA... YOKSA O DA MI PARODİ!!!





Failurebot bir dur kardeşim, tırmanırız, kritik vuruyorum şu anda...



YAN GÖREVLER

Borderlands 3'ün haritaları önceki oyunlara kıyasla daha bir dolu. Her haritada yapabileceğimiz birkaç çeşit aktivite var artık:

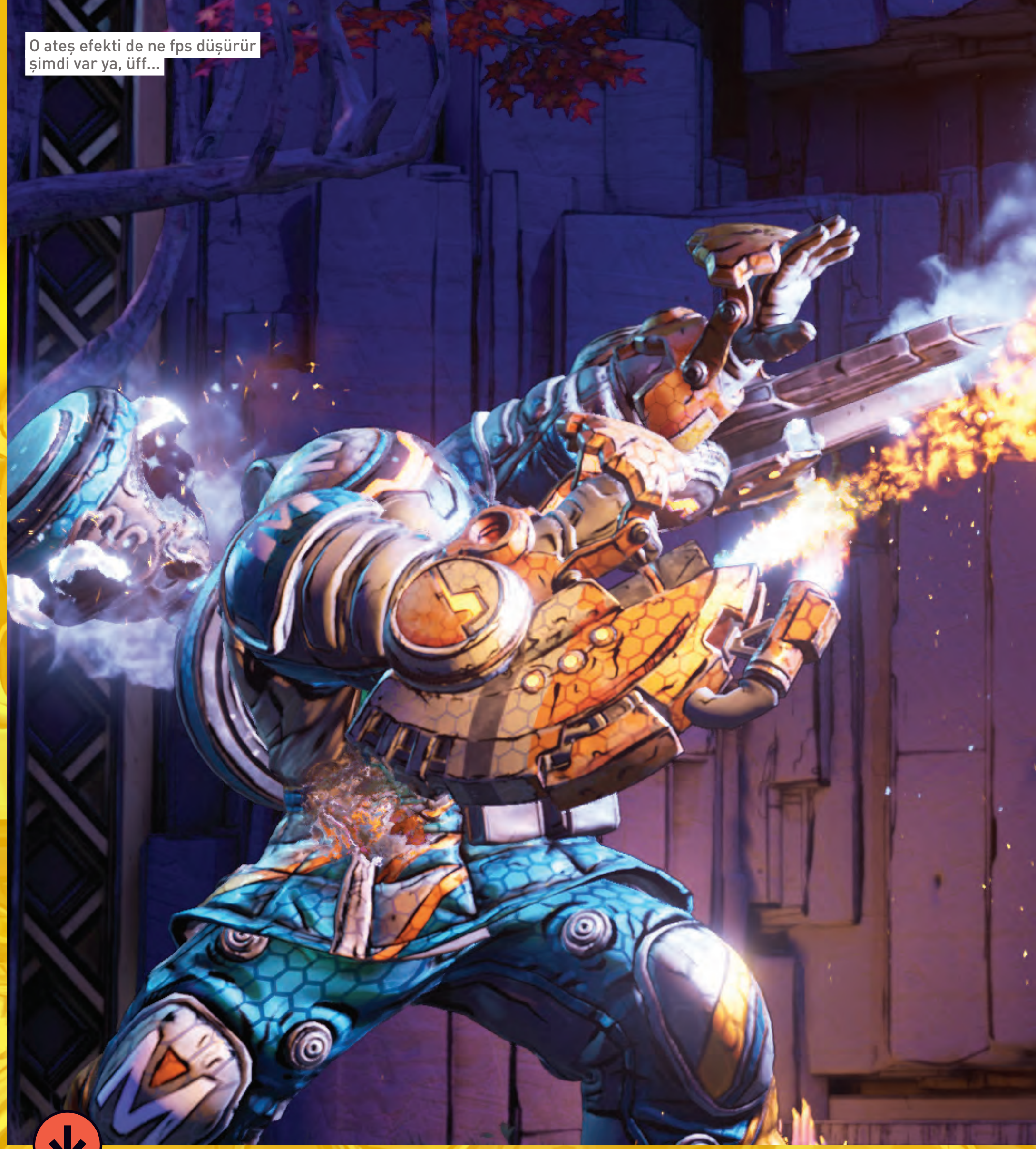
ZER0'S TARGETS OF OPPORTUNITY: Borderlands 3'ün dört bir yanında, favori suikastçımız Zer0'nun kellelerini istediği 10 tane hedef bulunmakta. Bunlardan her birini öldürdüğünüzde Zer0 size bir adet seviyenize uygun silah gönderecek. Hepsini öldürdüğünüzdeyse önceki oyunlardan da hatırlayabileceğiniz Lyuda isimli keskin nişancı tüfeğini yollayacak. Son hedefi 50. seviyeye saklamanızı öneririm o yüzden.

HAMMERLOCK'S LEGENDARY HUNTS: Zer0'nun verdiği görevin, hayvanlar âleminden canlılar için olan versiyonu. Sayımız yine 10, hedefler yine oyunun dört bir yanına dağılmış. Hepsini ortadan kaldırmak size Quickdraw Bekah isimli Jakobs marka taarruz tüfeğini kazandıracak. Yine 50. seviyeye saklayın.

TYPHON LOGS: Tarihteki ilk Vault Hunter olan Typhon Deleon'un maceralarını dinlediğimiz bu ses kayıtlarından her haritada 3 adet bulunuyor. Oyundaki haritaların çok büyük bir çoğunluğuna ana görevde uğrayıp bunları baştan sona arşınlıyoruz ancak kayıtların kimileri yan görevlerde uğradığımız kısımlarda. Bir haritadaki üç ses kaydının üçünü de bulmak içinden nadir eşya çıkma ihtimali normalden yüksek olan özel sandıkların kilitlerini açıyor.

CRIMSON RADIO BROADCASTS & DEAD CLAPTRAPS: Şapşal robot dostumuz Claptrap bu oyunda kendine bir kız arkadaş yapmakla meşgul. O yüzden seyahatlerimizde rast geldiğimiz ölü robotların parçalarını söküp kendisine getirmemizi istiyor. Moxxi'yse etrafta Children of the Vault propagandası yapan istasyonlardan pek bir şikâyetçi. Haritaların girmesi zor yerlerindeki bu görevler tecrübe puanı ödülleri kazandırıyor.

ERIDIAN WRITINGS: Bazı yerlerde karşınıza bu tabletler Eridian ırkından kalma tarihi kayıtlar görevi görüyorlar. Toplamda 30 adet olan kayıtları tercüme etmek size tablet başı 25 Eridium kazandıracak.



O ateş efekti de ne fps düşürür şimdi var ya, üff...

gıcık kapacağınız klişe atarlı ergen tiplemelerinden olduğu için oyuna olumlu bir getirisi pek yok. Sahne aralarında *Tales From The Borderlands* ekibinden Rhys ve Vaughn'la yeteri kadar etkileşime girebilmek güzel ama Brick, Mordecai, Zer0 ve Tina'yla münasebetimiz pek bir sınırlı kalıyor (Haydaa.. Tina yoksa ben de yokum - Ö). *Borderlands 2*'nin ek paketleriyle bizi kimlere ve nelere götürdüğünü düşününce "sabrın sonu selamettir" demek geliyor içimden. Öte yandan eğer hakikaten Salvador, Fiona, Axton ve Torgue gibi karakterleri ek paketlere saklama kararı verildiyse, bunun ana oyunu gereğinden fazla yaraladığı bariz. Hepsini geçtim şu oyunda yeterli dozda Tina alamamak nedir kardeşim? *Borderlands 2*'de hem ana oyunda hem de 2 farklı ek pakette bolca Tina görmüştük. Ben bu kadar zaman *Borderlands 3* bekleyip Tina'yla doya doya takılamadıysam bunun adı ayıp değil de nedir? Senaryoda şu ayıbı örten bir tek şey yok!

(Şaka şaka, var: Oyuncak ayıya hapsolmuş yapay zekâ dostumuz BALEX var. Eden-6 gezegenine çakılmış Jakobs şirketi gemisinde karşılaşıp eski kız arkadaşıyla arasındaki hesabı halletmesine yardımcı olduğumuz bu dostumuz oyundaki yeni karakterler arasında en akıl kalanı. Elbette bu durumda kendisinin Ice-T tarafından seslendirilmesinin de payı büyük. Hem kendisiyle takıldığımız görevde hem de sonrasında diyaloglarını keyifle ve kahkahayla dinleyeceğinize eminim.)

Karakterler bir kenara, oyunun yazımı bir ana *Borderlands* oyunu için yeterli ancak, *Tales From* havası/kalitesi bekleyenleri hatalı görmekle beraber, *Borderlands 3*'ün genel metin kalitesini *Borderlands 2* kadar başarılı bulmadım. Ana mevzunun gelişip sonuçlanması doyurucu bir uzunluk ve ritme sahip. Lakin espriler bu sefer internet geyiklerine daha bir bel bağlamış vaziyette. Görev yapılarıysa eski geleneksel sistemden yazımla çıkarılmaya çalışılmamış. Hâlâ durup durup "abi en düz yol burası ama kapamışlar, başka taraftan dolaşmamız gerekli" diyalogları eşliğinde rotadan sapmaca oynuyoruz. Bu eski oyunlarda ne kadar sinir bozduysa bu oyunda da tam olarak o kadar sinir bozuyor, oynanıştan sıkılmadığınız sürece çok dert etmiyorsunuz. Yan görevlerse hikâyeleriyle bağıntılı biçimde elden geldiğince birbirlerinden farklı hissettirecek şekilde kurgulandıklarından yapmaya değer hissettiriyorlar.

TORGUE AZ AMA SİLAH ÇOK

Eveet. Geldik fasulyenin faydalarına. Bir *Borderlands* oyunuyla geçirdiğiniz ilk 40-50 saatte hikâyeyi umursarsınız, uzatmalarsa ne kadar güzel çeyiz düzebildiğinize, düşmanlarla kurşunları ne kadar janjanlı everebildiğinize bakar. Benim için uzatmalar *Borderlands 2*'de 300 saat civarıydı. Şu incelemeyi yazarken bile oyuna dönmeyi ne kadar sabırsızlıkla beklediğimi ve Gearbox'un bu seferki oyunu nasıl daha istikrarlı desteklemeyi planladığını düşününce *Borderlands 3*'e de daha azını harcamam gibime geliyor. Oyunun oynanış döngüsü an itibariyle harika arkadaşlar. Silah çeşitliliği *Borderlands 2*'den kat kat iyi ki *Borderlands 2*'deki seviyeyi hatırlıyorsanız "Oha, nasıl?" demiş olmanız gerekiyor bu cümleye. Nasılını hemen açıklamaya başlıyorum:









O güç kalkanları fizik kurallarına çok aykırı ama neyse...

Serinin alametifarikası olan silah markalarını birbirinden iyiden iyiye ayrıştıracak sürüyle şey eklenmiş oyuna. Her marka halihazırda imzaları haline gelmiş özellikleri koruyup üzerine bir de yenilerini kazanmış. Hyperion marka silahlar artık yakın nişana geçtiğinizde önünüze kalkan açıyor, Jakobs marka olanlar kritik vuruşlarda kurşunlarını diğer düşmanlara sektiriyor, Vladof markalılar namlu altı bomba atar ve pompalı eklentileriyle geliyor. Elemental hasarın bir numarası Maliwan edevatları genelde iki farklı element arasında tek tuşla geçiş yapabilir konumda, ilk oyundan kendini özleten, bu oyunda geri dönen Atlas marka silahlarsa düşmana izleyici yapıştırarak kurşunlarını güdümleyebiliyor.

Bunlar sadece ilk bakışta gözen çarpan mevzular. Marka özelliklerinin dışında bir de oyun rastgele birbirinden farklı silahlar yaratabilsin diye bir sistem oluşturmuş Gearbox: Her silah namlusuydu, kurşun haznesiydi, dipçiğiydi, dürbünüydü, pek çok farklı parçaya ayrılmış ve her markanın her parça klasmanı için sürüyle alternatif bileşen oluşturulmuş. Görebileceğiniz kombinasyonların sayısı öyle bir hale gelmiş ki, oyunun sonlarında bile daha önce görmediğiniz tipte standart silahlar görüyor olacaksınız. Öyle ki, o normalde yerden almaya bile tenezzül etmeyeceğiniz beyaz kalite eşyaları 3-5 kurşun sıkıp nasıl çalıştığını görmek için elinize alıp bakarken bulacaksınız kendinizi ve tüm bunları yaparken işin daha da acayip bir hale sokan efsanevi seviye silahlardan pek azı elinize geçmiş olacak. Tüm bu silahların mermi haznelerine göre farklı animasyonlarla şarjör değiştirdiğini falan da bir düşünün. Oyundaki eşya çeşitliliğine giden emek akıl alır gibi değil. Bu yüzden envanter ekranında evirip çevirirken artık her silahın hangi parçalardan ne gibi bonus ve penaltılar aldığını görebileceğimiz bir menü sekmesi koymuşlar. Dahası oyun boyunca her markaya aşina olun diye, gittiğiniz gezegenlerin bazılarının eşya havuzunda bazı markalara ağırlık vermişler. Örneğin Atlas ve Maliwan'ın savaş halinde olduğu Promethea gezegenine gittiğiniz bu iki markadan daha fazla silahla karşılaşacaksınız. Jacobs ailesinin meskeni olan Eden-6'teyse aynı şekilde daha bol kovboy silahı bulacaksınız.

(Oyunda kuşanabileceğiniz tek eşya çeşidi elbette silahlar değil. Kalkanların özellikleri de çeşitlenmiş ve farklı kombinasyonlara açık. Artifact slotuna yerleştirdiğimiz eşyalar oyundaki yeni ve evrensel iki özelliğimiz olan Slide ve Ground Slam'e bonuslar verir, yer yer standart yakın dövüş saldırılarımıza element hasarı kazandırır hale gelmişler.)

BLENDIRDAN ÇIKMA SİLAHLARA KANMAM BEN! ...AA O NEYMİŞ? YENİ MİYMİŞ O??

OYUN SONUNDA HAYAT VAR MI?

Borderlands 3'ün oyun sonu içeriği çok uzun ömürlü olmasa bile çeşit açısından bereketli: Bu sefer oyunda üç adet Circle of Slaughter arenasına ek olarak bir de Proving Grounds görevleri var. Tüm gezegenlere dağılmış 6 farklı yazıt sayesinde ulaşacağınız Proving Grounds zindanları, hayatta kalma becerinizden ziyade hızınızı test ediyor. Sabit bir alanda üzerinize akın akın düşmanın geldiği Circle of Slaughter görevlerinde öldüğünüzde raundu başından almak durumundasınız. Öte yandan Proving Grounds'da görev bitmiyor, öldürdüğünüz düşmanlar da ölü kalıyorlar. Yapmanız gereken zindanın sonuna olabildiğince hızlı ulaşıp mekânın ağa babası olan düşmanı kesmek ve ödülünüzü almak. Zindanı bolca zaman artırarak bitirir, bir de üzerine verilen opsiyonel görevleri aradan çıkarırsanız daha güzel ganimetlere kavuşuyorsunuz.

Mevzu bununla bitmiyor elbette. Bu arena görevlerinden daha iyi ganimetler kazanmanın yolunu açacak bir özellik daha var oyunda: Mayhem Mode. Oyunu bitirdikten sonra açacağınız Mayhem Mode, 3 farklı seviyeye sahip ve esasen oyuna eklenen ekstra bir zorluk katmanı. Tıpkı önceki oyunda olduğu gibi bu oyunda da abartı güçlü silah ve beceri kombinasyonları bulunacağını tahmin eden Gearbox güvenlik güçleri, PvE'nin tadının kaçmasını, suyunun buharlaşmasını önlemek adına bu modu eklemişler. 1 ve 2 hadi neyse ama 3. Mayhem zorluğunda düşmanlar abartı bonuslar kazanırken oyuncular olarak biz de haksızlık seviyesinde penaltılarla karşılaşıyoruz ve bunlar sabit değil. Her seferinde değişiyor. O da yetmezse, True Vault Hunter Mode zorluğunda oyunu baştan bitirip bir de bu mod için Mayhem açıyorsunuz, ölmelere doymuyorsunuz.

Seviye sınırına ulaştıktan sonra kazandığımız tecrübe puanlarımız da artık boşa gitmiyor. Önceki oyunda bir noktadan sonra yapması saçmalık seviyesinde zorlaşan Challenge görevleriyle kazandığımız bonus stat puanları artık normal yollardan, yani düşman pekmezi akıtıp seviye atlayarak kazanılıyor.

Ana oyunun paketindeki içeriğin yanı sıra, Bloody Harvest gibi ücretsiz içerikler/etkinlikler de ufukta. Oyunda Terramorphous gibi bir Raid Boss yok henüz ancak bunlar etkinliklerle eklenecek gibi duruyor.



Dahası da var. Kozmetik özelleştirme opsiyonlarımız *Borderlands 3*'te çok daha fazla. Artık renklerini değiştirebildiğimiz karakter kaplamalarımızla maskelerimizin yanında bir de oda dekorasyonları, silah süsleri ve silah kaplamaları var. Bunları da ganimet olarak düşürebiliyor, görevlerden ödül olarak kazanabiliyor veya huysuz ve münzevi dostumuz Crazy Earl'den Eridium karşılığında satın alabiliyoruz. Daha dahası, artık araçlarımızı da özelleştirebiliyoruz, silahlarını, tekerlerini falan değiştirebiliyoruz. İşin son güzelliği (ve de ilginçliği), oyunda an itibariyle indirilebilir içerikler haricinde hiç mikro ödeme olmaması. Sağlam bir bütçe akıtıldığı her halinden belli olan bu oyunun günümüz piyasasında ekstra gelir kapısını kapamayacağı çok açık ancak şu an için oyunda sinir bozan hiçbir para tırtıklama aracı yok.

PRODÜKSİYON BÜTÇESİ DE ÇOK

Ekipman özellik ve tasarımlarının çeşitli olması, bunları beraberinde kullanabileceğiniz iyi kurgulanmış karakter becerileri olmadığı sürece oyunu bir yere kadar götürebilir elbette. *Borderlands 3* oyuncusuna bu konuda da harika bir çeşitlilik sunmayı başarıyor: Artık her karakterin 3 farklı aktif becerisi var ve yetenek ağaçlarında her becerinin işleyişini değiştiren, 2 tanesini seçip kullanabildiğiniz 5'er adet ekstra özellik bulunuyor. Buna ek olarak ağaçlardaki aktif/pasif ikincil beceriler de diğer ağaçları desteklemeye daha uygun. Oyun karakter başına çok büyük bir potansiyel build çeşitliliği sunuyor. Oyuna bu sefer yeni karakterler eklenmeyeceğini düşününce gereken de bu zaten, hem sayısı artmış efsanevi eşyaların gizli özellikleriyle oyuncular neler neler keşfedecek kim bilir? Şimdilik bu noktada tek bir problem var, o da bu tarz her oyunda mevcut bulunması farz olan denge yokluğu. Spesifik olarak buradan yapımcılara ağlayacağım hatta: Yahu kardeşim, oyun çıkmadan Zane'in gücünü düşürmüşsünüz, elin evcil maymunu benden fazla hasar veriyor ayıp yahu! Zeyn Müslüman değil diye mi oluyor bunlar?

Bu arada söylemeden geçmeyeyim, sunum kalitesi de tavan yapmış oyunda. Karşılaştığımız ambiyanslar birbirinden güzel, dinlediğimiz müzikler birbirinden şahane. Oyunun üç ana bestecisi var ve bunların her biri farklı birer gezegeni üstlenmiş: Eden-6'in müzikleri *Assasin's Creed*'den tanıdığımız efsane müzisyen Jesper Kyd, Promethea'nınkiler *Deus Ex*'in muhteşem cyberpunk seslerinden sorumlu Michael McCann, Pandora'nınkilerse *Halo*'yla *Crackdown* serilerinde çalışmış ikili Finishing Move Inc. tarafından yapılmış. Şu isimleri verdikten sonra ekstradan belirtmeme gerek var mı bilmiyorum ama yine de söyleyeyim: Oyunun müzikleri harika. Yalnız çatışma içerisinde çok boğuluyorlar, benden size tavsiye: Diyalog ve efekt seslerini yarı yarıya kısın.



Borderlands 3'te saklambaç da–
Şaka şaka tamam...





Kocaman V'yi yapıştırdıklarına göre korkmuyor-lar biri gelir de saldırır diye... Dalın!





DOLU DOLU, ESPRİLİ, BOL LOOT-LAMALI, BOL SHOOT-LAMALI FORMÜL YİNE AYNI.

AMA KARE ORANI YERLERDE

Şu yukarı anlattığım tüm özelliklerinin huzurunda eğlencenin tanımında adı kenara not düşülmesi gereken popüler kültür ürünlerinden biri haline gelen *Borderlands 3*'ün gavur deyimiyle "odanın ortasındaki fil" kadar da bir eksisi var. O eksinin adı kötü performans. Oyunun grafikleri önceki oyundan bu yana olması gerektiği şekilde bir ilerleme kaydetmiş. Genel kompozisyon ilk bakışta *Borderlands 2*'nin çok çok yukarısında değil gibi dursa bile esasen hatırı sayılır bir ilerleme var. El çizimi modellerin hepsi eskisinden çok daha detaylı, mekân tasarımları ve bunları hayata geçirirken kullanılan renkler çok daha başarılı. Bu başarıyı şöyle anlatayım; deli gibi ek paketi çıkan, her pakette bizi Pandora'nın birbirinden farklı köşelerine götüren *Borderlands 2*'nin üzerine *Borderlands 3*'teki mekânlar hâlâ yepyeni yerlerde bulunma hissini oyuncusuna verebilecek tazelikte.

Öte yandan şu da var ki, oyun kendi oturttuğu tarzda bir numara olsa bile NASA bilgisayarı talep edecek bir görselliğe sahip değil. Şu durumda performans rezalet olunca insanın tepesi atıyor. Nitekim benim çok kereler attı. Dürbünlü silahlarda ne zaman yakın nişana geçsem oyun deli gibi takıldığı için attı mesela. Bulduğum keskin nişancı tüfeklerinin tadını zerre çıkaramadım. Sürekli makinelilerle, belden ateş ederek takıldım onlarca saat. Ha böyle yapınca takılmadı mı, takıldı, yine takıldı. Ne yaptıysam takıldı. İşin ilginci takılmalar genelde RAM veya video belleği yetersizliğinden olur, oyundaki hangi ayarın bunların kullanımını etkilediği meçhul. Çünkü standart doku kalitesi ayarı oyunda yok ki zaten ayarların geneli bir acayip, kısınca performans kazanmanız gereken ayarların bazılarında kazanç göremiyorsunuz. Görsellikte en ufak bir fark yaratmayan ayarlar bazen hatırı sayılır derece fps artırıyor falan. Yanında kılavuz verselermiş keşke. Sırf uygun ayar bulmaya çalışarak saatler geçirdim yahu.

Borderlands 3'ün şeceresi bu şekilde sevgili okur. Hem paket içeriği bu kadar dolu, hem de tekrar oynanabilirliği bu derece yüksek çok az paket çıktı yıl içerisinde karşıma. Mikro ödeme adına rezil edilmiş herhangi bir sistem barındırmaması büyük bir artı. Gearbox bunun üzerine performans sıkıntılarının hakkından gelir, bir de düzenli içerik desteğini oturtabilirse, *Borderlands 3*'ün piyasadaki diğer looter shooter yapımlarını üzerine çıkması işten bile değil.

BORDERLANDS 3

+

- Yepyeni gezegenlerin yepyeni ambiyansları
- 40-50 saatlik, dolu dolu paket içeriği
- Tadı kaçmayan Borderlands mizahı
- Alıp başını giden silah ve ekipman çeşitliliği
- Piyasanın kodamanları tarafından bestelenen harika müzikler

−

- Görev tasarımları eski dezavantajlarını koruyor
- Performans haksızlık derecesinde kötü
- Tiny Tina dozajı yeterli düzeyin çok çok altında

8+



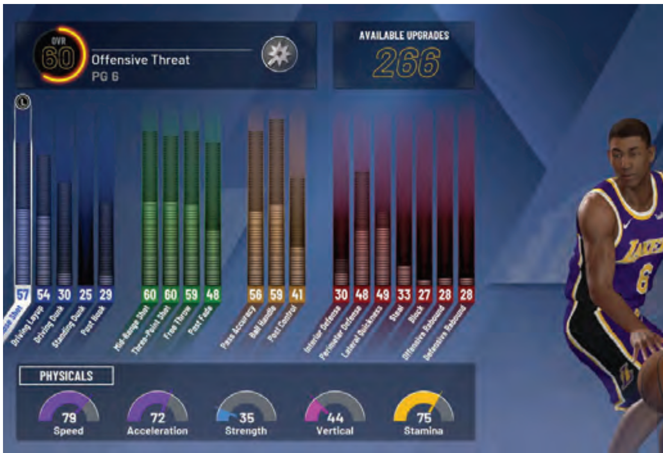
Son Karar

Silah toplama çılgınlığının boyut atladığı, arşa çıktığı yer burası.

TÜR: FPS | **YAPIM:** Gearbox | **DAĞITIM:** 2K Games, Sony | **DİJİTAL İNDİRME:** 288 TL (Playstore, tinyurl.com/ogz-144-bl3-playstore), 309 TL (Epic), 459 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** borderlands.fandom.com


Yarıda kesemeyeceğiniz yüzlerce küçük küçük animasyon bir araya gelerek oynanışı ağır hale getiriyor.







NBA 2K20

Her şey çok farklı olmalıydı

YİĞİT TEZCAN

Spor oyunları bir tür serbest düşüş yaşıyor. Profesyonel sporların her yıl bilgisayar ve konsollarda gerçeğine olabildiğince yakın şekilde canlandırılmasını hedefleyen bu oyunlar ister istemez kendini tekrar etmekten kurtulamıyor. Birkaç yeni animasyon, biraz daha akıcı oynanış ve tepkisi yüksek kontroller, bunlara ilaveten yeni eklenen ve her fırsatta kredi kartı numarası isteyen açmalı, evirmeli, çevirmeli ve döndürmeli dalgalarla vakit geçiriyoruz.

Öncelikle kabul ediyorum; bir yıllık bir süre içinde oyunun motorunu değiştirmek, bütün animasyonlarını ve fizikleri elden geçirmek imkânsız bir iş. Amma velakin rekabetsizlik geliştiricileri de tembelliğe itiyor: *FIFA* ve *PES* yine iyiler, finansal açıdan *FIFA* bariz şekilde önde gitse de *PES* yine bir ölçüde rakip olabiliyor. Ancak *NBA 2K, NHL, NFL* ve *MLB* oyunları piyasada rakipsiz.

NBA 2K serisinin bu yılki oyunu fragmanlarında pembe kumarhane kareleri, abartılı sevinçler yaşayan kumarbaz ruhlu bir oyuncu ve çok az miktarda basketbol gösterildi. Evet, oyun içi satın almalar maalesef serinin karakterine işlemiş durumda; ayrıca giderek popülerleşen eSpor tarafı da oyunun online rekabete uygun biçimde ayarlanmasına neden oluyor. Diğer yandan, kötü bir spor oyunuyla da karşı karşıya değiliz. Fakat yıllar süregelen tembellik bu yılın oyununa da işlemiş.

Beklentiler...

Bir konuda net olayım: Birçok insan spor oyunlarına muhtemelen benim baktığım pencereden bakmıyor. Ben lisanslı bir spor oyununa baktığımda olabildiğince gerçekçi bir deneyim istiyorum. Arcade ihtiyacı için *NBA Jam, NFL Blitz, FIFA Street* vb. oyunlar var. *NBA 2K* serisi uzunca bir süredir bu anlamda piyasadaki en iyi oyun. Ekrana baktığınızda gerçeğe yakın bir basketbol oynanıyor; özellikle son 2 yılda oyunun çok iyi bir noktaya geldiğini söyleyebilirim. Da_Czar ismiyle spor oyunu forumlarında kafa açıcı yazılar yazan bir basketbol nerd'ü, 2K tarafından "gameplay producer" olarak işe alınınca, freelance hücum setlerinden tutun, oyuncuların eğilimlerine kadar birçok şey düzenlenmiş oldu.

Derin ve her detayı ayarlanabilir MyGm ve MyLeague modları diğer spor oyunlarının benzer modlarının fersah fersah önünde. Fakat oyunun gerçekçiliği açısından, bizim yıllardır ilettiğimiz, kâğıt üzerinde son derece basit görünen ve bir türlü giderilemeyen eksikler var: Örneğin MyGm/MyLeague modlarında lig genelindeki skorlardan sorumlu olan simülasyon algoritması gibi. 2K, çok uzun bir süredir faul atışı ve boyalı alandan üretilen sayı istatistikleri gibi yanlış şeyleri düzeltmiyor. Anlaşılan mesele iki satırlık bir koddan ibaret değil; simülasyon motorunun komple değişmesi gerektiğini söylemişlerdi ancak bunu bir türlü yapmıyorlar. Böylece bolca seçeneğin olduğu, aylarca oyalanabileceğiniz iki oyun modu saçma sapan istatistikler, sliderlar'ı ne kadar ayarlasanız da doğru düzgün takas yapamayan ve kadro kuramayan yapay zekâ, oyuncu kontratlarındaki hatalar, G-League'deki çok sayıda oyuncunun birkaç senede NBA yıldızına dönüşmesi gibi aslında çözümü basit gibi duran meseleler yüzünden ağızda kötü bir tat bırakıyor.

Bir diğer problemse oyunun motorunda: Aslında uzun yıllardır, 2K oyunlarının çok fazla animasyon temelli olduğu, bu yüzdende kontrollerin hantal kaldığı söyleniyordu. 2K, animasyon sayısını artırıp, özellikle fiziksel mücadelelerdeki gerçekçiliği yükseltti; ancak animasyon



zinciri şeklinde oynanan oyun, kontrol açısından hantal kalıyor. Ayrıca savunmacılar çok fazla temas yapıyor; aslında oyuncuların potaya penetre ettiği anlarda yaşanan temasların çoğuna gerçekte faul çalınırdı. Oyun hatalı yürüme, pas hatası, hücum faul gibi olaylardan kaynaklanan top kayıplarını yansıtmada da başarısız; hatta hücum faul neredeyse çalınmıyor. Pas ve şutlar açısından top fiziği *NBA Live*'dan çok daha iyi ama örneğin top çemberden uzağa fazla sekmiyor, buna bağlı olarak uzun ribaunt olmuyor ve kısaların ribaunt sayıları düşük kalıyor. Yine rakip, bir oyuncuyla çok fazla skor üretince abartı ve manasız şekilde yardım getirmeye başlıyor. Oyunu "bozmak" ve yapay zekâyı yüksek zorluklarda bile yenmek isterseniz, bir oyuncunun elini ısıtın, aptalca bir ikili sıkıştırma gelince boş adamı bulun ve SPLASH!

Bütün bunlar genel oyuncuyu ilgilendirmiyor olabilir; fakat bu tarz spor oyunlarının görevi, oyunu olabildiğince gerçeğe yakın şekilde yansıtmak. *NBA Live* ve *NBA Action* günlerinden bu yana yegâne amaç, bu oyunları gerçeğe daha da yakınlaştırmak değil miydi?

Biraz fazla yüklendim, kabul: *NBA 2K*, NBA basketbolunu yansıtmak açısından başarısız bir oyun değil aslında. Animasyonlar gerçekten çoğu zaman gerçektekine benzer kareler yaratabiliyor. Bu yılın oyunu da geçtiğimiz yılkinden birazcık daha iyi. Ne var ki diğer bazı incelemelerde gördüğümün aksine, "sahadaki oyun" hiç de öyle kusursuz değil. Üstelik bunlar, sporseverler tarafından yıllardır söylenen ama buna karşılık çözümü için emek verilmeyen sorunlar yüzünden yaşanıyor.

MyTeam, MyCareer ve WNBA

NBA 2K'in asıl şımarıklığı MyTeam'in içinden adeta fışkırıyor. Oyuncu kartları topladığınız ve bu kartlardaki oyunculardan takım kurduğunuz, her türden spor oyunundan aşina olduğumuz bu mod, yılın üstün geri zekâlılık ödülünü hak ediyor. Oyuncu kartı toplamak gibi nostaljik bir şeyi, ruhsuz, pembe bir rulet çarkıyla özdeşleştirmek kimin aklına gelmiş bilmiyorum ama tamamen alakaya maydanoz bir görüntü yarattığını söyleyebilirim. Çark dönüyor ve sonra paket açılıyor; insan birazcık utanır. Zaten hali hazırda oyun içi satın almaların şiddetinin giderek artması yüzünden eleştiri alan bir marka için daha saçma bir karar verilemezdi.

Ama bu bize bir şeyi anlatıyor: Artık oyuncuların büyük çoğunluğu dalgaya kendini kaptırmış durumda ve neyin iyi, neyin kötü olduğunu bile düşünmüyorlar.

Öte yandan MyCareer hikâye açısından serinin en iyisi. Filmin içinde oyun gibi olan bu oyun modu aslında hiçbir zaman fazla ilgimi çekmedi (sıfır çizgisel bir şekilde, kendi hikâyemi kendi kafamdan yazmayı tercih ederim); ancak bu yıl fena olmamış. Yine MyCareer her zaman olduğu gibi cazip para tuzakları kuruyor ancak geçtiğimiz yıllara göre oyuncunuz daha hızlı gelişiyor.

WNBA oyuna gelen hoş bir eklenti. Han'fendilerin fiziklerinden, atletik karakteristiklerine kadar birçok şey oyuna gerçekçi bir şekilde yansıtılmış. Öyle üstün körü bir şekilde de yapılmamış; potanın altında oynanan kadın basketbolu gayet inandırıcı. Şahsen öyle çok da WNBA hastası değilim ancak bazılarımız için hoş bir eklenti olabilir diye düşünüyorum.

MyPark'tan hiç bahsetmediğimi fark etmişsinizdir, çünkü gerçek şu ki, eğer spor oyunlarını online tarafı için oynuyorsanız bu oyunu zaten alacaksınız. Çünkü bütün kitle, her yıl güncel oyuna geçiyor. Ayrıca 2K'i MyTeam ve MyPark için oynuyorsanız da oyun için satın almalara alışmışsınızdır. Bu yıl ki iğrenç reklam kampanyası ve pembe rulet eminim fikrinizi değiştirmeyecek.

Yeni bir oyun mu?

Bence bu, her yıl yenisi çıkan spor oyunlarıyla ilgili temel bir problem. *NBA 2K20*, WNBA eklentisini hariç bırakırsak, *NBA 2K19*'un ardından yeni bir oyun gibi hissettirmiyor. En azından *NBA 2K19*'da bütün freelance hücumlar yenilenmiş, takımlar resmen gerçek oyunlarını oynamaya başlamış, MyLeague ve MyGm'e de birçok yeni seçenek eklenmişti.

Sonuçta *NBA 2K20*, selefinden daha iyi bir oyun. Seri her yıl daha akıcı bir oynanışla, daha zengin animasyonlarla ve ufak tefek yeni detaylarla geliyor. Ancak bu bütün spor oyunları için geçerli. Ve en başta da dediğim gibi, maalesef işin içinde biraz tekel olmaktan kaynaklanan bir tembellik de var.

NBA 2K20, kötü bir oyun değil. Ama maalesef, büyük resme baktığımızda serinin ilerleyişi büyük bir hayal kırıklığı. Hatta hakkında söylenebilecek en ilginç şey, rulet çarkına rağmen PEGI'den 3 reytingini alabilmiş olması (he-he).

Fragmanda basketboldan çok kutu açma gösteren bir oyun ne kadar güzel olabilirse o kadar güzel.



– Pşt, abi bu tarafa mı atıyoruz biz şimdi?
– Ya bi sus, bu kafa yüzünden 10 yıldır şampiyon olamıyoruz işte





- Piyasadaki en gerçekçi basketbol oynanışı
- Zengin animasyonlar
- MyCareer hikâyesi ilgi çekici
- WNBA başarılı bir eklenti

—

- Pembe rulet çarkı ve bize anlattıkları
- Simülasyon motorunda bir türlü giderilemeyen saçmalıklar
- Oyun motoru artık yaşını gösteriyor

6



Son Karar

Bütün tembelliğine rağmen en iyi basketbol oyunu. Tabii mikro ödemeleri midenizi bulandırmıyorsa.

TÜR: Spor | **YAPIM:** Visual Concepts | **DAĞITIM:** 2K, Sony | **KUTULU FİYATI:** 500 TL
DİJİTAL İNDİRME: 459 TL (PSN, XBL), 249 TL (Steam, Playstore) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** forums.operationsports.com/forums/nba-2k-basketball

DOSYA
İNCELEME



GEARS 5

Savaş gereçler

-Ali SEZGİN



ir oyunla ilgili en büyük üzüntüm onu hatırlayamadığımda oluyor. İyi oyunlar doğal olarak hafızamda yerini kazımış olarak duruyor, kötü oyunlar da eğer ki bende güçlü hisler yarattıysa olumsuz da olsa aklımda yer buluyor. Ortalama oyunlardaysa bunların hiçbiri olmuyor. *Gears of War 4* tam olarak böyle bir oyundu. Görsel dilini, oynanış elementlerini ve mekanikleri teker teker ele alındığında hepsi birinci sınıf kalitede olmasına rağmen, oyunu özel kılacak o özel anlara ve çeşitliliğe sahip değildi. Hem oyunda hem de hikâyede babasının gölgesinde kalmış bir ana karaktere ek olarak, üç oyundur öldürdüğümüz düşmanların aynısını oyuncuya vererek zaten başarılı olmaları pek de mümkün değildi. Bu yüzden olsa gerek yeni sade ve havalı ismiyle *Gears 5*'ten pek de ümitli değildim. Neyse ki The Coalition şimdiye kadar eleştirdiğim her elementi alıp, parlatıp, ortaya gerçek bir oyun çıkarmayı başarmış.

Gears 5'i açar açmaz, önceki bölümleri özetleyen o kısa videoyu izlemek isteyeceksiniz. Çünkü oyunu oynayan kesimin büyük çoğunluğunun ana hatları dışında ne olduğunu hatırlayabileceğini sanmıyorum. Olay örgüsü sonunda yan karakterlerden Kait Diaz'ın aile bağlarıyla alakalı çok sayıda soru kaçınılmaz olarak ortaya çıkıyor. *Gears 5*'le birlikte hikâye doğal olarak Kait üzerinden ilerliyor, ana karakterimiz oyun boyunca Kait.

Şunu söylemem gerekiyor ki; *Gears 5*'te sadece Kait'in değil bütün yan karakterlerin önceki oyunlara nazaran daha iyi işlendiğini düşünüyorum. Orijinal üçlemedeki "dünyayı kurtaran ahbaplar" teması iyi olsa da Marcus ve Dom dramanın yükseldiği anlar haricinde empati kurulabilecek, insanı yanları güçlü karakterler değillerdi. *Gears of War 4*'te bu durum biraz JD'ye de yansımıştı. Bu oyundaysa neyse ki kusursuz ölüm makineleri, kendi beklentileri ve kusurları olan bireylere dönüşmüşler. Bana göre *Gears 5*'in en önemli başarısı bu. Artık umursayıp endişelenebileceğimiz, daha canlı karakterler var oyunda.

Canlı karakter demişken artık oyunu ortaklaşa olarak üç kişiyle oynamak mümkün. Ana karakter Kait elbette ki oynanabiliyor. Duruma göre seçilen JD veya Del'e ek olarak, oyunun en ilginç karakteri Jack de oynanabilir bir karakter olarak *Gears 5*'te yerini almış durumda. Jack, sırtını duvara yaslayıp maço laflar eden klişe *Gears* karakterlerinden oldukça farklı bir noktada çünkü kendisi bildiğimiz silahları kullanamayan, havada süzülen bir robottan ibaret. Oyunun başlarında sınırlı yetenekleriyle oldukça zayıf bir karakterken, yeni yeteneklerle tam bir ölüm makinesine dönüşebiliyor. Oyunun başlarında şok cihazıyla düşmanları bir süre afallatıp, kurşun ve silahları takım arkadaşlarına taşıyabilen Jack ilerleyen bölümlerde ölümcül drone'lar atmaktan, herkesi görünmez yapabilmeye kadar abartılı özelliklere kavuşuyor. Oyuna Jack'le başlayan oyuncuların, büyük ihtimalle oyundan en çok keyif alacak taraf olacağından emin olabilirsiniz.


DB'lere karşı her zaman tetikte olun. Hem çok dayanıklılar hem de sürpriz patlamalar gerçekleştirebiliyorlar.

Hep eğil-kalk nereye kadar?

Gears 5'le ilgili en büyük endişelerimden biri de oyunun mekaniklerinin eskimiş olabileceği üzerineydi. Siper mekaniğini düzgün olarak ilk kullanan oyunlardan biri olmasına rağmen sonrasından gelen pek çok oyun basitçe siper al - vur denkleminin ötesine geçmeyi başardı. *Gears* için bu hiçbir zaman gerçekleşemedi. Bunun doğru veya yanlış bir tercih olup olmadığı tartışmaya açık bir konu olsa da, *Gears 5* en azından bu mekaniklerdeki çeşitliliği ve hassasiyeti doğru seviyeye getirmeyi başarmış.






Bölüm canavarlarının çoğunun basılacak bir aşil tendonu var.

KİM KİMDİR?



KAIT DIAZ

Oyunun kahramanı Kait, dördüncü oyunda sıradan bir karakter gibi gözükse de aslında seri için çok önemli bir yere sahip. Annesini Locust'a kaybettikten sonra kendisinin de sıradan bir asker olmayabileceği fikri, gördüğü sanrılarla birlikte güç kazanıyor. Her zaman için esprili ve sıcak kanlı olan Kait, sert asker amcalardan sonra ferah bir nefes olup çıkmış.



JD FENIX

"JD" yani James Dominic Fenix pek çok yönden babasının oğlu olabilecek özelliklere sahip. Aynı Marcus gibi doğuştan bir lider ve çoğu şart altında soğuk kanlı kalarak yaratıcı kararlar verebiliyor. Babasının itirazlarına rağmen Coalition of Gears'a katılması aralarını biraz açmış olsa da kendisi halen grubun olmazsa olmazlarından biri.



DELMONT WALKER

JD'nin çocukluk arkadaşı Del, çoğu zaman çok işe yarayan "gereksiz" bilgileri ve pratik düşünme yeteneğiyle öne çıkan bir karakter. Aynı Kait gibi esprili oluşu ve arkadaşlarına olan sarsılmaz bağlılığı onu özel bir karakter yapıyor.



SARAH CONNOR

Gelecekteki yapay zekâ krizine karşı bugünün savaşını veren Sarah Connor aslında Gears of War dünyasında yer almıyor. En azından tek kişilik hikâyeyle alakası yok. Gelecek Terminator filmine promosyon olarak oyuna eklenen Sarah'yı çok havalı bulduğum için burada paylaşmak istedim.



Eski oyunlarda olan o mekanik hatalar artık yok. Koşarken yandaki duvara yapışma veya siperden çıkıp diğerine geçmeyi başaramama gibi problemleri bir an olsun yaşamadım. Daha önemlisi karakterlerin zırhlı insan azmanları olduğu hissiyatını kaybetmeden, gayet organik ve hızlı bir oynanış da sunulmuş. Zaten senaryo dâhilinde de çok sayıda ilginç ve etkileşimli an var. Devasa bir yük asansörünün üzerinde veya hızlı giden araçların dorselerinde çatışmaya girmek, o rutinleşen siper mekaniklerine yeni bir soluk katmayı başarıyor. Yıkılabilir siperlerin yanı sıra bölüm tasarımları ve yeni silahlar da oyuncuyu olabildiğince hareket edip yer değiştirmeye zorluyor. Swarm'un eline bombalar, ağır zırhlar ve siperin arkasına ulaşabilen silahlar geçince zaten isteseniz de olduğunuz yerde durup bekleyemiyorsunuz.

Gears of War'un gezegeni Sera hâlâ oyunun baş aktörlerinden biri olmaya devam ediyor. Önceki oyunlarda gezegenin Hammer of Dawn tarafından dümdüz edilip kristalleştirilmesi, aynı dördüncü oyundaki gibi kontrolsüz hava şartlarını beraberinde getiriyor. Bundan daha da önemlisi, Sera'nın sık ormanlar ve COG şehirleri haricinde kalan kısımlarını da görme şansı elde ediyoruz. Hikâyeyi çok ele vermeden konuşmak gerekirse, iklim şartlarının iki farklı uç noktasını doğrudan yaşayacağımızı söylemem yeterli olacaktır.

Dünyadan bahsetmişken; oyunun ilk kısmının ardından hiç beklemediğiniz bir sürprizle karşılaşıyorsunuz; *Gears of War*'da açık dünya bölümleri var! Gidip bir *Red Dead Redemption* derinliği beklemeyin ama *Rage*'i andıracak şekilde yan görevlerin olduğu mekânları ziyaret edebiliyor veya ana hikâyeden devam edebiliyorsunuz. Yan görevlerin neredeyse tamamı Jack'i geliştirmek üzere kullanılabilecek ek parçalar ve yetenek puanı veren aksesuarlardan ibaret. Yine de görevler oldukça güzel düşünülmüşler ve sundukları savaş senaryoları çoğu durumda özgün ve heyecan verici sonuçlar ortaya çıkarıyor. Jack'i geliştirmek zaten *Gears 5* oynanışını baştan aşağıya değiştirdiği için herhangi bir oyuncunun bu içerikleri atlamak isteyeceğine inanın imkân veremiyorum. Açık dünya içerikleri yine de daha dolu olabilirmiş. Kızaklı uçurtma sörfü aracı Skiff'le gezerken yol kenarında çatışan Swarm'lara veya durup dururken başlayan yan görevlere çoğu zaman denk gelemiyorsunuz. Haritada belirli sayıdaki içeriği tamamladıktan sonra o alanda yapacak bir şey kalmıyor haliyle. Yan içeriğin sayısının sınırlı olması dürüst olmak gerekirse beni fazla rahatsız etmedi. Oyunun senaryosu son derece sağlam ve her anında insan nereye varacağını merak etmeden edemiyor. Her kısımda 2-3 görev daha fazla olsaydı muhtemelen bu ana hikâyenin heyecanına darbe vuruyor olurdu.

Devasa zırhlı dostluklar

Gears 5'in ana senaryosunu bol bol ölerek yaklaşık 13,5 saatte bitirdim. Bunu yaparken toplanabilecek her eşya ve yükseltmeyi de almaya çalıştım. Önceki oyunlara kıyasla bölüm tasarımının da ne kadar iyi olduğunu zaten gezip araştırdıkça daha iyi hissediyorsunuz. Oyuna faydası olmasa da sadece ortam dâhilinde bile hikâye anlatan o kadar çok nokta var ki. Kapalı bir kapının ardında el ele ölen iskeletler, önünde yaralı bir askeri durduğu Swarm cesetlerinden kapanmış kapılar derken o anı görmeseniz bile orada neler olduğunu çok iyi anlıyorsunuz. Bana göre *Gears 5*'in önceki oyundan en önemli farkı da bu. Eski oyun yine güzel gözüken ortamlara sahip olsa da dünya çok steril kalıyordu. Burada doğru yol olmadığını bile bile her köşeye ve kenara bakmak istediğim çok oldu.

Tek kişilik içerik bittiği anda *Gears 5*'in öyle hemen bir köşeye atılacak bir oyun olmayacağını çok oyunculu modları açık açık gösteriyor. Oyuncuların



Horde modunda taretleri mümkün olduğunca kullanmaya bakın. Yoksa sürüler halinde gelen düşmanının önüne geçmenin mümkünatı yok.







Gears of War daha büyük bir kitleye hitap etmek adına kan ve şiddetten bir an bile vaz geçmemiş.



Kaçış modunda hasımlarınızı görmezden gelmek iyi bir fikir değil. Bir anda nasıl biriktiklerine inanamayabilirsiniz.



Swarm'a ait organik yapıları gördüğünüzde başınızın belada olduğunu anlıyorsunuz.

birbirine düştükleri Versus moduna ek olarak bir *GoW* klasiği Horde da listede yerini almış durumda. *Gears 5*'le birlikte yeni içerik Escape enteresan bir eklenti olarak oyunda yerini bulmuş. *Gears 5*'in roguelike modu diyebileceğim bu modda, üç kişilik ekibinizle Swarm yuvalarını içerden zehirleyerek kaçmaya çalışıyorsunuz. Zehir koridorlara yavaş yavaş yayıldığı için bu süreç kaçınılmaz olarak zamana karşı bir yarışa dönüşüyor. Hive'ın organik izleriyle dolu bu koridorlarda kaybolmak veya amaçsızca kalakalmak son derece mümkün. Bu yüzden oyuncuların her saniye iletişim içinde olup birlikte hareket etmeleri büyük önem taşıyor. Bu modun güzelliği şu ki; Lego benzeri parçaları birleştirerek kendi yaptığınız labirenti veya başka oyuncuların tasarımlarını dilediğiniz gibi oynayabiliyorsunuz. Kâğıt üzerinde Escape modunun farklı varyasyonlardan oluşan on binlerce bölümü var. İsteseniz bile aynı içeriğe iki defa denk gelemiyorsunuz. Sorun şu; modül modül bölüm parçaları kullanılsa da Hive'ın içinde hemen hemen her yer birbirine benziyor. Bu sebeple her ne kadar farklı rotalar ve koridorlar kullansanız da aynı yerlerde dolaştığınız hissini üzerinizden atmanız zor. Yine de içerik olarak fazlasıyla yeterli ve aylar sonra bile 3 kişi toplamayı başarabilirseniz tekrar dönüp oynamak isteyebileceğiniz kadar başarılı bana göre. İddia edildiği gibi *Gears 5*'e can suyu olabilecek bir içerik değil. Zamanında Horde modu *Gears of War 2* için bunu yapmıştı. Escape'in Horde'dan biraz daha farklı olması gerekli aynı şeyi yapabilmesi için.

Diğer içeriklere gelirsek, Versus halen bildiğimiz gibi; haritanın daraldığı noktalardan birinde pompalı tüfeğinizle beklerseniz oyunun ilahı olmanız işten değil. Quickplay benzeri içeriklerde farklı silahlara erişim Killstreak benzeri bonuslarla daha kolay olduğu için bu bir nebze kırılmasına rağmen özellikle puanlı maçlarda klasik silahlarla oynamak yaratıcılığa büyük oranda zarar veriyor. Daha önceki *Gears of War*'ları oynadıysanız hayal kırıklığına uğramazsınız. Tek kişilik içeriğin yaşadığı gibi bir iyileştirme çoklu oyun modlar için mevcut değil. Fazla gerektiğini de düşünmüyorum açıkçası. Eğer düzgün bir ekibiniz varsa *Gear 5* sizi aylarca oyalayabilecek içeriğe sahip. Şimdiden oyunu popülerleştiren oyuncu kitlesinin de kolay kolay kaybolacağını düşünmüyorum.

Testereli gofret

Optimizasyon ve performans konusunda *Gears 5* bir harika olsa da iki farklı satış platformunda ve 2 sistemde eş zamanlı çıkması sorunları da beraberinde getirmiş. Oyunu Steam üzerinden aldım ve Xbox Live üzerindeki arkadaş listeme ulaşmam hiç sorun olmadı. Buna rağmen sesli iletişim sisteminin düzgün çalışmaması ve yavaşlamalar özellikle Xbox One üzerinden oynayan arkadaşlarımla birlikte takılırken biraz canımı sıktı. İncelemeyi yazdığım bu 3 hafta içinde çok oyunculu modlarda da ciddi sıkıntılar mevcuttu. Oyunun takılması, tamamen maçlardan kopma ve lag spike'lar yüzünden neredeyse oynadığım her 5 maçtan 3'ünde sorunla karşılaştım diyebilirim. The Coalition'un bu problemleri çözeceğine şüphem yok. Yine de bu durumun uzaması *Gears 5*'in düzgün bir oyuncu kitlesi oluşturmasına engel olabilir.

Gears of War serisine bayılan bir oyuncu olarak *Gears 5*'in serinin şimdiye kadar çıkmış en eğlenceli oyunu olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebilirim. Yapımcı ekip yapılan eleştirileri dinlemiş ve hem içerik olarak daha doyurucu hem de zaman zaman deneysel yeniliklerden kaçmayan bir eser ortaya çıkmış. Oyungezer'de son 2-3 yıldır 7'den 70'e her oyuncunun sevebileceği bir oyunu uzun süredir incelemiyordum (18'den 70'e diyelim, 18+ ibaresi var ^_^-Ö). *Gears 5* her yönüyle sevilerek oynanacak ve yıllar sonra da oyuncusunda güzel anılar bırakabilecek potansiyelde bir oyun olmuş.

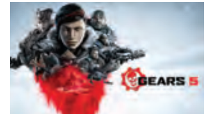
+

- Daha canlı karakterler
- Muhteşem oyun mekanikleri
- İlginç ve derin senaryo
- Çok sayıda çok oyunculu içerik

–

- Çeşitli bağlantı sorunları
- Oyun mekanikleri konusunda daha deneysel olunabilirdi

8



Son Karar

Gears of War, serinin en iyi oyunuyla, hâlâ taze ve önemli kalmayı başarıyor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** The Coalition | **DAĞITIM:** Microsoft | **DİJİTAL İNDİRME:** 92 TL (Steam), 229 TL (XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/GearsOfWar





Piksel miksel, görebileceğiniz en garip tasarımlardan bazılarına sahip Blasphemous.



BLASPHEMOUS

Kefaretin bedeli

ESER GÜVEN

Metroidvania en sevdiğim türlerden biri. Ne kadar azılı bir *Dark Souls* hayranı olduğumu da biliyorsunuz. Haliyle bu ikisini hakkını verecek biçimde birleştirebilen her oyunun başımın üstünde yeri var. Ancak bundan sonra çıkacak oyunların bu konuda ekstra çaba göstermesi gerekecek çünkü *Blasphemous* o yere son derece sağlam biçimde oturdu.

Aslında *Blasphemous* için tam bir metroidvania demek mümkün değil. Bu türün oyunlarında birbirine bağlı çok sayıda farklı bölgeden oluşan bir dünya vardır ve ilerledikçe yeni yetenekler kazanır, bu yetenekler sayesinde de daha önce ulaşamadığınız yerlere ulaşır, gidemediğiniz yerlere gidersiniz. *Blasphemous*'taysa durum farklı, oyunu baştan sonra tek bir yeni yetenek bile almadan bitirmeniz mümkün. Ancak o zaman bu oyunu **muhteşem** bir ziyafete dönüştüren şeyi ıskalamış olursunuz. *Blasphemous*'ta yeni yetenekler demek oyunun yan hikâyelerini anlamak, gidilemeyen yerlere gitmek, bulmacaları çözmek, birbirinden zorlu başarımlara ulaşmak demek.

Ölülerle konuşmak, kan köprülerine tırmanmak, uçurumlardan düşebilmek, sarmaşıklar çağırmak, zehirlerden etkilenmemek gibi yetenekleri açtıkça oyun haritasının tahmininizin de ötesinde dolu olduğunu fark edip oyunun tasarımına ciddi anlamda hayranlık duyacaksınız, ben bunu bizzat yaşadım çünkü.

Sonsuz bir döngü hikâyesi

Oyuna Penitent Hero (Tövbekâr Kahraman) ismindeki bir karakterle, bizden önce ölmüş yüzlerce kahramanın cesetleri üzerinde başlıyoruz. Oyun tamamen dini temalar üzerine kurulu ama bunlar daha çok acı çekmek, cezalandırılmak, kefaret için kendine acı vermek, ölümden beter şeyler yaşamak gibi uç noktalardaki motiflerle dolu. Oyundaki isimlerden karşılaştığınız karakterlere, tesbih boncuklarından vücuduna kılıçlar saplanmış ikonik kadınlara, gökyüzüne doğru yükselen uğursuz katedrallerden bir boss'u yendiğinizde veya öldüğünüzde ekranda çıkan Latince yazılara kadar her şey son derece orijinal ve bu temayı sonuna kadar yansıtan türde şeyler.

Daha önce *Salt & Sanctuary* veya *Death's Gambit* gibi *2D Souls* diye tabir edilen oyunları oynadıysanız *Blasphemous*'ta da yabancılık çekmeyeceksiniz. *Dark Souls* tarzı kayıt noktaları (Prie Dieu), doğru zamanda saldırma ve kaçınmaya dayanan (ve affı olmayan) dövüş sistemi, kısayollarla beklenmedik anda birbirine bağlanan bölgeler türün özelliklerini başarıyla kotarıyor. Oyunun hikâye anlatımı *Souls* serisinden daha bile muğlak, ancak biraz dikkat ettiğinizde nefis bir hikâye altyapısı hazırlandığını görüyorsunuz. Her bir eşyanın, her bir büyünün, her bir karakterin bir alt hikâyesi var ve *Blasphemous*'u *Blasphemous* yapan şey de bunlar. Ayrıca oyun aynı *Souls* gibi bir döngüye bağlanarak bitiyor ve her iki sonun da *Souls*'tan nasıl beslendiğini görüyorsunuz.

Oyunda çok sayıda farklı bölge var, tüm bölgelerin düşmanları da birbirinden farklı ve oldukça orijinaller. Karlarla kaplı dağlık bölgede işin içine düşmanlara ek olarak rüzgâr faktörü de giriyor ve zıplamalarda bunu da dikkate almanız gerektiği için oyun bir nebze daha zorlaşıyor. Hazır zorluk konusuna girmişken şunu söylemem lazım, *Blasphemous* ciddi anlamda zor bir oyun değil. Hatta oyun ölümü bile pek cezalandırmıyor. Öldüğünüzde geride bir ruh bırakıyorsunuz ve sadece düşmanlardan kazandığınız para ve büyü miktarınız bir miktar azalıyor. Ruha ulaşamadan tekrar ölürseniz bir ruh daha bırakıyorsunuz ve bunları geri topladığınızda hiçbir şey kaybetmemiş oluyorsunuz. Hatta kabahat odalarına gidip dua ederek ruhları geri toplamak da mümkün. Türe uzak oyuncular mutlaka zorlanacaktır ama kalanlar için ortada saç baş yolduracak bir durum yok kısacası. Ha elbette oyun kolay değil, bazı platform öğeleri oldukça zorlu, mızrakların üzerine düşüp de anında ölmek keyifli değil, seçtiğiniz rotaya bağlı olarak kendinizi normalin üstünde zorluğa sahip bir bölgede bulursanız bir miktar daha sorun yaşayabiliyorsunuz ama



tüm bunlar zaten oyunda olması gereken şeyler.

Bu nasıl grafik oluuum, bu nasıl hayal gücü?

Blasphemous'un ciddi anlamda ön plana çıktığı iki alan var: Bunlardan biri grafikleri, diğeriyse müzikleri. Oyunun gotik havası cidden inanılmaz, mekânlar ve görseller de Hıristiyan ikonografileriyle dolu haliyle. Ancak grafikleri bence asıl öne çıkaran şey benimsediği grotesk tarz. Bu sadece sabit görsellerde değil, animasyonlarda da ön plana çıkıyor. Bazı düşmanların saldırılarını bloklayıp geri saldırdığınızda *idam* edebiliyorsunuz ve animasyonlardaki kalite ve vahşet seviyesi çok üst seviyede. Örneğin uçan tablonun içindeki adamı saçlarından dışarı çekip öldürmek, bir başkasının boğazına mızrağı saplamak, adamı sırtında taşıdığı beton blokla ezmek gibi animasyonları mutlaka görmeniz lazım.

Boss tasarımlarıysa ayrı bir dünya. Oyunda 11 farklı boss bulunuyor ve hepsinin de tasarımı oldukça özenli ve birbirinden farklı deneyimler sunuyor. Exposito, Scion of Abjuration'da arka planda ağlayan bir bebek eşliğinde yılan, akrep, omurga karışımı bir yaratıkla savaşıyorsunuz ve bir yerde uzun süre sabit durursanız bebek sizi yakalayıp kollarınızdan çekerek ikiye bölüyor. Quirce, Return by the Flames'le daracık bir odada (Capra Demon misali) dövüşüyor ve alevlerle sınanıyorsunuz. Melquiades, The Exhumed Archbishop'ta eller üzerinde tutulan çürümüş bir piskoposla savaşıyor ve elleri kesip vurabileceğiniz seviyeye indiriyorsunuz elemanı. Bunlar hem orijinal, hem de görmesi ve oynaması zevk veren türden savaşlar olmuş.

Kafamın içinde dönüp duran melodiler

Müzik konusundaysa bu türde şimdiye kadar duyduğum en iyi soundtrack'lerden biriyle karşımıza çıkıyor *Blasphemous*. Carlos Viola her bölge ve her boss için farklı müzikler bestelemiş ve kullanılan enstrümanların zenginliği, melodilerin akılda kalıcılığı, atmosfere yaptıkları katkı inanılmaz. Özellikle Desecrated Cistern, Archcatedral Rooftops gibi bölgelerde çalan müzikler sırasında oyunu bırakıp müziğe daldığım zamanlar oldu. Sonra bir bakmışım, oyunu oynamadığım zamanlarda da arkaplana YouTube'dan 27 şarkılık soundtrack albümünü açıyorum :) Oyunu oynamasanız bile siz de aynısını yapın, mesela bir Saetas de Altos Balcones dinleyin ki neden bahsettiğimi görün derim. Bu yılın en iyi soundtrack'lerinden birinin altına imzasını atmış Viola.

Elbette kusursuz bir oyun portresi çizmeye çalışmıyorum ama iki kez bitirdiğim *Blasphemous*'un kusurları göze batan, zevki baltalayan tarzda değil. Oyun tarzının kişiden kişiye değişmemesi, 'kişiselleştirme' sisteminin olmaması belki eleştirilebilir. Tesbihe taktığımız boncuklar, seçtiğimiz büyü veya silahın açtığımız yeni yetenekleri oyunun oynanma şeklini değiştirmiyor; her oyuncu mutlaka kılıçla vur, vur, blokla ya da kayarak saldırıyı savuştur taktiğini kullanmak zorunda. Ama oyunun bu tür bir çeşitlilik sunma iddiası da yok zaten. NG+'nın olmaması, belli bir seviyenin üzerinde zorluk sunmaması, ölümün cezalandırıcı olmaması, düşmanlardan çok ortam mekaniklerinin zorlaması eksi olarak nitelendirilebilir, ama oyunu barındırdığı tüm o gizemlerle ve muğlak hikâyesini anlamaya çalışarak oynayınca bunların hiçbirisini de umursamadığımı fark ettim.

Ben ki bu tarz oyunlarda çok seçici davranan adamım, Ömer bu oyuna 1 sayfa ayırmasına rağmen şirinlik yapıp 2 sayfaya çıkarttıysam (alıntı yapayım: "ha bi de Blasphemous 2 sayfa oldu kkthxbye" - Ö) bunun sebebi size oyunu daha iyi anlatabilmek, ilginizi daha çok çekebilmek içindi. Türe yakınsanız *Blasphemous*'u ne yapın edin oynayın, ama bitirmek için değil suyunu çıkarmak için oynayın. Bu oyunun ne anlam ifade ettiğini ancak o zaman anlayabilirsiniz çünkü.



Tarot kartlarından da mı ilham alınmış biraz acaba...



Bu piksel grafiklerin seviyesi nereye gidiyor arkadaş?
Oyunun müzikleri o kadar güzel ki
Oyundaki tüm öğelerin arkaplan hikâyelerinin anlatılmış olması çok iyi
Oyun dünyası gizler, sırlar, yan hikâyelerle dolu
Metroidvania öğeleri çok iyi kullanılmış
Bazı başarımlar ciddi emek istiyor

Bitirdikten sonra NG+ olmaması kötü, herhalde DLC'ye saklıyorlar
Konsol versiyonlarında biraz lag sıkıntısı varmış
Normal düşmanlar çok fazla zorluk çıkarmıyor
O lanet olasıca rüzgâr

8+



Son Karar

Aklımdan çıkmayan bu oyun sizin de aklınızdan çıkmasın istiyorum, çok şey mi istiyorum?

TÜR: Metroidvania | **YAPIM:** The Game Kitchen | **DAĞITIM:** Team 17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 71 TL (XBL), 114 TL (PSN), 22 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** blasphemous.fandom.com





Bu kayıt noktası kristallerinden görünce yaşadığım sevince paha biçilemez.

REMNANT: FROM THE ASHES

Al, al!! Al canımı da kurtulayım!!

GÜLHİS CANPOLAT

Bu oyunu nasıl anlatsam bilemiyorum. Taa Gamescom 2018'de gözüme kestirmiştim; hatta dergiye de görüntüsü biraz şuna buna benziyor, zor da olacakmış ama bakalım göreceğiz yazmışım. Şimdi görüntüsünü neye benzettiğimizi bir kenara bırakalım. Gözünüzde şöyle canlandırın: *Dark Souls*, ama silahlı. Ama dört kişi oynayın diye yapılmış. Ve siz bensiniz, (Neler oluyor? Bu nasıl inceleme?!) ve tek başınıza oynamanın çok mantıklı, çok aklı yerinde bir karar olduğuna kanaat getiriyorsunuz.

Gülüyorum şu anda Sayın Oyungezer ama yani sinir krizi geçirdiğim için, yanlış anlaşılmasın. *Remnant: From The Ashes* hikâyesi çok da mühim bir oyun değil ama da yine de değinelim. Dünyayı farklı gezegen / boyutlardan gelen canavarlar ele geçirmiş. Biz de hayatta kalmayı başarabilmiş bir grup insanın arasına düşüyoruz, hem bu canavarların kökünü kurutma işi hem de bu insanları buradan uzaklaştırma işi bizim elimize bakıyor.

Şimdi, ben normalde böyle zorlayıcı oyunları severim. Ha evet gerçekten vakit alıyor benim böyle şeylerle boğuşmam ama eğleniyorum işte. Fakat *Remnant* diğer "zor" oyunlardan bir tık farklı işleyerek ne gibi bir taktik, teknik, beceri geliştirdiyseniz şu güne kadar oyun oynayarak, alıp çöpe atıyor.

Gelmeyin be üstüme!!

Hasta eden, ağız bozan oyunlarda bugün: *Remnant*. Bir bölgeye girdiniz, ana baba günü! Öldünüz. Geri dönüyorsunuz. Tamam abi ben gördüm nereden geldiklerini, şuradan şuna sıksam bunu kessem, gibi planlar yapıyorsunuz. Fakat ikinci gidişinizde canavarlar o beklediğiniz yerlerden çıkmıyor. Üçüncü gidişinizde de bambaşka bir yerden çıkıyor. Demin geçmeye çalıştığınızda çıkan koca kılıçlı canavar değil de, bazuka gibi tek atan bir silahla saçma sapan başka bir canavar çıkıyor karşınıza.

Yani anlayacağınız o ben yerlerini ezberlerim, yaparım ederimler birdenbire yerini ulan geçemeyecek miyim acabalara bırakıyor.

Size tutup da demeyeceğim ki imkânsız bir oyun üff mümkün değil, ben yaptıysam siz haydi haydi yaparsınız. Ama şu bir gerçek ki *Remnant* solo oynayasınız diye tasarlanmamış. İnternette gördüm "yaa çok kolay, bunu yapamadıysanız ölün" falan diyen yorumlar ama onlar troll bence. Bunu çevrimiçi co-op savaşlara katıldığınızda çok daha iyi fark ediyorsunuz. Bir değil iki kişi bile olsanız birden bire zorluk seviyesi çok daha mantıklı görünmeye başlıyor. Fakat solo girecekleri çok ciddi bir savaş bekliyor.

Bu oyunu benimle birlikte kardeşim de oynadı. O da böyle çıldırtan oyunları seven, geri dönüp mümkün olan en iyi zamanla, en yüksek puanla geçmeye takık birisi. Hatta yan yana oturup, öldükçe oyun kolunu birbirimize paslayarak falan da oynadık. İkimizin de eninde sonunda vardığı karar şu oldu: Evet, yapıyorsunuz. Dişinizi sıkıp, elli kere deneyip yapıyorsunuz. Ama bu zorluk bir süre sonra ödüllendirici değil can sıkıcı olmaya başlıyor. Bir de keşke yerel co-op olsaymış keşke dedik, çünkü çok oyunculu olarak gerçekten keyifli *Remnant*.

Almayak mı yani, nedir son durum?

Alın canım, almayın demiyorum. Fakat tek oynayacaksanız karşınızda çok zor bir oyun olduğunu aklınızın bir köşesinde tutun. Grupça daha zevkli. Fakat maalesef platformlar arası co-op desteği henüz yok, umarım gelir.

PS4 özelinde nişan almak falan hiç sıkıntı değil. Onu güzel ayarlamışlar. Bazı takılmalar, bug'lar var. Mesela kardeşimin sürekli eğilip kalkmanın minyon karakterlerin saldırmasını engellediğini fark etmesi gibi. Sonra düzeldi tabii ama on dakika için çok eğlendik biz bu bug'la.

Taktik için oynanış videosu aradığınızda bazı boss'lar için solosunu bulamadığınız, neden devam ettiğinize emin olamadığınız ama bir yandan da bırakamadığınız bir oyun *Remnant: From The Ashes*. Acı çekmeyi sevenler koşsun alsın hemen.



- Bölüm, karakter, canavar dizaynları çok çeşitli
- Müzikler
- Belli ki severek yapılmış bir oyun, alenen bir problemi olmamasına rağmen güncelleme geliyor, cilalanıyor
- Co-op çok keyifli

—

- Üç silah arasında geçiş yapmak sıkıntılı olabiliyor, hele de aciliyetli durumlarda
- Solo zorluk seviyesi çok da keyifli değil
- Bütün boss'lar aynı kafa: çok HP, çok minyon, tek atıyor...

7



Son Karar

Zaman zaman sadece zor olmak için zor.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Gunfire Games | **DAĞITIM:** Perfect World Entertainment
DİJİTAL İNDİRME: 120 TL (Steam), 189 TL (PSN), 114 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/remnantgame

ONINAKI

JRYO'larda hazan mevsimi

EREN ERYÜREKLİ

Ömrühayatımda hiç JRYO oynamamış olsam derdim ki *Oninaki* nefis bir oyun. Çünkü hem savaş sistemi zevkli hem hikâyesi keyifli. Hani "Nesi eksik?" derdim. Ama işte 90'ların ortalarından bu yana saplandığım JRYO batağında zaman içinde öyle oyunlar elimden geçti, öyle müthiş anılarla doldum ve o kadar çok tekrar ettim ki bu döngüyü *Oninaki*'yi oynadığımda hem nostaljinin o tatlı ezgisini işittim hem de bu örtünün altında gizlenen kolaya kaçmayı sezdim. O yüzden kendisi hakkındaki görüşlerim karışık.

Çok koştum çok yoruldum

Oyun gayet ilginç bir konsepte sahip. Olayların geçtiği dünyada insanlık öldüklerinde reenkarne olacaklarına, bu hayatlarında başaramadıkları şeyleri diğerinde başaracaklarına inanırlar, veya öte tarafta sevdikleriyle buluşacaklarına. Dolayısıyla yaşamı değil de ölümü yücelten, oldukça buruk ve melankolik bir dünya burası. Tam da bu ortama yakışan duygusuz başrolümüzse olayı ölüleri huzura kavuşturmak olan Gözcü Kagachi. Yan karakterler biraz klişe olsalar da yine de ortamın ağırlığı altında ezilmeden, sululaşmadan işlerini görüyorlar diyebilirim. Bizim Kagachi de tüm moronluğuna rağmen ilginç bir adam ve öykü ilerledikçe ilginçliği de artıyor. Öyküyse sonlara doğru biraz yalpalasa da iyi akıyor.

Oyun klasik sıra tabanlı savaş sistemi yerine (ki yapımcının önceki iki oyunu *Lost Sphear* ve *I Am Setsuna* bu minvaldeydi) *Diablo*'yu anımsatan hack n' slash bir oynanış mevcut. Hatta bir hayli iyi de kotarılmış bu sistem. Şöyle ki; yanımızda yardımcı ruhlar var ve bunların çeşitli yetenekleri mevcut. Aynı anda 4 ruh taşıyabiliyor, istediğimiz gibi aralarında geçiş yapabiliyoruz; örneğin ağır baltalı da oynayabiliyoruz, katanayla hızlıca kesiş de yapabiliyoruz. Bu birbirinden değişik tiplerin yeteneklerinin açılabilmesi de onlarla oynama süremizde düşen özel taşlarla oluyor. Özetle ne kadar kesiş o kadar güçlü karakterler. Bu da oyunda belli oranda farm yapmanız gerektiği anlamına geliyor. Hatta aynı bölümleri bir ölüler dünyası bir normal dünya şeklinde iki kez tavaf etmeniz de gerekmekte. Ama bu farm işi hiç de sıkıcı değil çünkü sürekli karakter değiştirdiğimizden yeni oynanış stilleriyle oyun canlı kalıyor fakat yaratıklar o kadar tekrar ediyor ve o kadar özelliksizler ki... Hani otursam ben daha iyi düşmanlar tasarlarım size, o kadar vasatın altında uyuz rakipler var.

Boss savaşları biraz daha zorlu ve güzel ama oyunun akışı haricinde şöyle 2-3 saat falan grind yapsanız bile zaten oyunun sonuna kadar düşmanların sizi zorlamayacağı bir güce erişmiş oluyorsunuz. Bunun handikabıysa oyunun bir anda sıkıcı hâle gelmesi ve sonlara doğru fena halde uzayan bölümleri geçmenin bayağı bayağı işkence tadı vermesi. Aşırı sıkıldım yani, öyle böyle değil ki konu da bitse de gitsek havasına bürünüp birbiri ardına klişeleri yağdırmaya başlayınca başlarda gayet olumlu olan görüşlerim bir anda düşüşe geçiverdi. Cansız sunum ve kolaya kaçan bölüm tasarımları da bu hisse tuz biber ekti.

Sanki hayat varmış gibi ölümden önce

Oninaki sırf hack n' slash olarak aslında zevkli ve derinlikli bir oyun, grindfest içinde kendinizi kaybedebileceğiniz, ilah kadar güçlenip düşmanları gruplar halinde kesebileceğiniz seviyeler gerçekten eğlenceli. Ama hem zayıf düşman tasarımları ve çeşitsizliği hem de bunalımlı dünyası sizi hızla bayabilir. O yüzden hikâyeden fazla kopmadan oynamanızda fayda var. Bir de arkaya sevdiğiniz bir müzik açın n'olur, zira seslendirmeler ve müzikler resmen çay kaşığıyla servis edilmiş ve ses efektleri de korkunç. Yani yine tam olmamış Tokyo RPG Factory, ama olacak. Sizin de bir *Vagrant Story* veya *Chrono Cross* çıkaracağınız güne kadar beklerim ben, yeter ki siz de o sabrı ve emeği verin yeni oyunlarınıza.

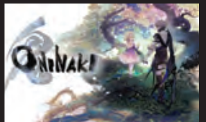


- Görselliği hoş
- Oynanış ve taktiksel derinlik sağlam
- Öykünün geçtiği dünya iyi kurulmuş
- Melankolik ve düşündürücü atmosfer
- Ruhların özel yeteneklerini kullanmak çok zevkli



- Ses ve müzikler çok bayık
- Düşmanlar çok tekrar ediyor ve sıradan
- Boss tasarımları oyunun yapısına uymamış
- Renk seçimleri biraz daha soluk olabilirdi
- Hikâye bir yerden sonra klişeşov
- Kolaya kaçan zindan tasarımları
- Aşırı fazla ve uzun yükleme süreleri
- Sunum yetersiz

6



Son Karar

İyi düşünülmüş ve derin oynanışını sündürülmüş bir hikâye ve sıradan düşmanlarla heba etmeseymiş çok sevebilirdim kendisini. Böyle az sevdim.





Boss kesince havalı animasyonlarla ödüllendiriliyoruz.



TÜR: JRYO | **YAPIM:** Tokyo RPG Project | **DAĞITIM:** Square Enix / CD Media | **DİJİTAL İNDİRME:** 220 TL (PSN), 240 TL (Steam), 50 Euro (Nintendo EShop) **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** oninaki.fandom.com


Barın sahibinin bilgeliği havadan gelmiyor.





Bu resmi de buraya koyalım da ileride bir gün bu sayfaya tekrar baktığımda, o günün gecesinde oyun yine rüyama girsin.

CATHERINE: FULL BODY

İyi akşamlar, hoş geldiniz. Ne alırdınız?

ÖMER AKDAĞ

Rom-kola kokteyli mi? Pekâlâ. Buyurun oturun. Müsaade ederseniz içkinizi yudumlarken size Vincent Brook'un hikâyesini anlatabilir miyim? Ah Vincent... Talihsiz, talihsiz Vincent...

Bu Stray Sheep'e ilk ziyaretiniz mi? Yıllar önce belki de uğramıştınız, sanıyorum ne sizin ne de benim hafızam o günleri net hatırlayabilecek kadar güçlü. Belki bu öyküyü benden o sıralarda da dinlemiş olabilirsiniz ama izin verin yeniden anlatayım. Vincent'ınki şarap gibi bir hikâye. Aldığınız yudumun lezzeti bazen meyve kokulu, bazen dilinizi burkucu, bazense… şehvet uyandırıcıdır. Ve bu şarap zaman içerisinde tadı dolgunlaşan, içerisinde yeni aromalar keşfedebileceğiniz cinsten.

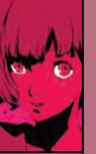
Vincent... Katherine isimli sevgilisiyle uzun zamandır birlikte olan, 32 yaşındaki Vincent… "Bütün tragedyalar ölümle, bütün komediler evlilikle sona erer", birisinin hayıflanmalarından alıntı yapmam gerekirse. Katherine artık zamanın geldiğini söyler Vincent'a. "Erkekler yoruldukları, kadınlar meraklı oldukları için evlenir, ikisi de hayal kırıklığına uğrar", birisinin pesimist tespitlerini dile getirmem gerekirse.

Hiç sevgilinizi aldattınız mı?

Muhtemelen hayır. Ama bu sorduğum soruyu direkt cevap vermenin ötesinde, biraz daha... açmanızı rica ederim. Hiç sevgilinizi aldatmayı düşündünüz mü? Öyle bir niyetiniz olmasa bile, öyle bir niyete hoş gözle bakmamanıza rağmen, "çeşitli şartlar bir araya geldiğinde", "belki de o rüzgârın arkasında duramam" diye düşündüğünüz de olmadı mı? Durun, huzursuzlanmayın hemen lütfen. Vincent'ın durumunu biraz daha iyi göz önüne serebilmek için söylüyorum bunları yalnızca.

Catherine... Vincent'ın kafası evlilik ihtimaliyle darmadağın olmuş haldeyken karşısına çıkan o "mükemmel" kadın. "Karımla ben 20 yıl mutlu yaşadık, sonrasında tanıştık", birisinin kurumu karalayan sözlerini aktarmam gerekirse.

O gecenin sabahında uyandığında Vincent için hiçbir şey aynı kalmayacaktı. Peki Vincent aynı kalmasını istiyor muydu? Evet, Vincent'ın tek istediği buydu. İşe gidip gelmek, akşamları barda arkadaşlarıyla vakit geçirmek ve sevdiğinin de hayatının bir kenarında, veya hadi diyelim ki belki merkezine yakın bir yerlerde



durması. Ama artık bu mümkün değildi. Özgürlük mü bağlılık mı, kaos mu düzen mi, Catherine mi Katherine mi…? Sizin kulağınıza nasıl geliyor bilmiyorum ama bu soruların cevabı Vincent için hiç ama hiç de basit değildi. Özellikle de Vincent her iki taraf için de derinden vicdan azabı duyan duyarlı birisi olduğu için. "Kadınlar onları güldüren erkekleri unutmazlar, erkeklerse onları ağlatan kadınları", birisinin sızlanmalarıyla lafı uzatmam gerekirse.

Ah bu arada "iki" dedim, değil mi?

Hani Vincent'ın hikâyesinin zaman içerisinde yeni aromalar kazandığından söz etmiştim hatırlarsanız. Bu üzerinden yıllar geçmiş hikâyenin içerisinde çok farklı tatlar bulacaksınız ve bu yeni tatlar içerisindeki en baskınının adı Rin. Formüle eklenen üçüncü kutup. Eğer Vincent iki uç içinde gidip gelen ibreyi kırmak isterse ve de kırmayı başarırsa, işte o zaman bu hikâyeyi daha önce içmişseniz bile çok farklı bir lezzetin sizi beklediğini müjdelemek isterim. Yine de uyarmadan etmeyeyim: Bu yeni tat alışık olduklarınızdan çok farklı. Muhtemelen beğeneceksiniz ama beğenmeme ihtimaliniz de var, o biraz sizin lezzetler yeni konusunda ne kadar açık olduğunuza bağlı ama şunu söyleyebilirim ki; yudumlarınızın sonunda içeceğinizin biraz sulandırılmış olduğunu hissedebilirsiniz. Yine de o son yudumun tadının hafızanıza etki etmemesine çalışmanızı, esas olarak önceki yudumlarınızın tadını hatırlamaya çalışmanızı öneririm naçizane.

Madem kendinizi bu barda buldunuz

Sizin de o ya da bu şekilde... romantik problemler yaşadığınızı tahmin etme cüretini gösterebilir miyim? "Aşk bir arkadaş, yangın, cennet ve cehennemdir; mutluluğun, acının ve pişmanlığın bir arada olduğu", birisinin kafa karışıklıklarını sözlere vurmam gerekirse. Peki bu problemler sadece günlerinizde miydi? Ya geceleriniz? Huzursuz rüyalar gördüğünüz oldu mu? Vincent, ah zavallı Vincent... Geceleri gündüzlerini aratan bahtsız Vincent...

O malum gecenin ardından kâbuslar görmeye başlar Vincent. Kulelerle, küplerle ve koyunlarla ilgili kâbuslar… Her gece rüyasında küplerden oluşan kulelere tırmanmak ve çıkışa ulaşmak zorundadır. Küpleri iter, çeker, birbirine bağlar, tırmanır, tırmanır, tırmanır... En tepeye vardığında kurtuluşa ereceğini umarak tırmanır. Ah ve siz değerli müşterim...

Vincent'ın hikâyesini dinlediğinizi, bu hikâyenin burada kalacağını sanıyorsunuz, değil mi? Size kötü haberlerim var. O kulelerin, küplerin ve koyunların bizzat sizin rüyalarınıza da gireceğini, geceleri uyumakta zorluk çekeceğinizi söylemek isterim. Yastığa başınızı koyduğunuzda kendinizi küpleri itip çekerken bulacaksınız, rahatsız olacaksınız, o an karşına Catherine'in, Katherine'in ve Rin'in yüzü gelecek, kafanızı sallayıp, dönüp ters yönde yatacaksınız ve bu süreç tekrar edecek. Kaçışınız yok. Bu Vincent'ın olduğu kadar aklından ahlaksız düşünceler geçmiş herkesin kâbusu. "İki tip insan vardır: Kendisinin doğru olduğunu sanan günahkârlar ve kendisinin günahkâr olduğunu sanan doğrular", birisinin ikileştirmesinden bahsetmem gerekirse. Ben... Üzgünüm.

Vincent'ın hikâyesini daha önce dinlemiş ve kâbuslarına şahit olmuşsanız da bir şey değişmeyecek. Kâbuslarınızda göreceğiniz sayısız yeni karabasan var bu yıllanmış hikâyede. Kâbusların sayısı ikiye katlandı geçen zaman içerisinde. Üstelik kâbuslar isterseniz farklılaşabilirler de. Birbirine yapışık garip şekillerdeki küplerin size farklı kâbus tecrübeleri yaşatacağını rahatlıkla söyleyebilirim. Ah, Vincent'a demek istedim tabii, ha hah...

Bu arada Vincent'ınki sizin kendi başınıza yüzleşmeniz gereken bir hikâye, o konuda yardımcı olamayacağım, kusuruma bakmayın lütfen. Ama bu küp itip çekmeli kâbusları yaşamaktan tuhaf bir zevk duyan tuhaf müşterilerim de çoktur. İsterseniz sizi onlara karşı veya onlarla birlikte mücadele de ettirebilirim. Ha tam tersi, kâbuslardan nefret edenlerdenseniz onları hızlıca geçmenize de yardımcı olabilirim. Stray Sheep'te müşteri velinimetimizdir. Sizden tek ricamız; yeter ki iyi bir koyun olun...

Kalkıyor musunuz?

Ne çabuk! Biraz korku mu seziyorum acaba sizde? Hah ha... Cüretkârlığımı mazur görün lütfen. İsterseniz gidebilirsiniz elbette. Bir gün Vincent'ın hikâyesinin tamamını dinlemek isterseniz her zaman bekleriz. Stray Sheep'i arkadaşlarınıza da tavsiye edin lütfen. Özellikle de belli bir yaşın... nasıl diyeyim... vurdumduymaz yaşlarını geride bırakmış arkadaşlarınızı da getirin lütfen. Hoş, getirmeseniz bile Vincent'ın kâbusları hiç beklemedikleri bir anda onları yine de bulabilir, kim bilir? Hem "âşık olmak bir insana kim 'olabileceğini' gösterir", birisinin analizlerini kelimelere dökmem gerekirse.

Tavsiye

Catherine: Full Body'nin tercihlerinize göre şekillenen toplam 13 tane sonu var, tam çözümlere bakarak istediğinizi elde edebilirsiniz. Ama Catherine'i ilk kez oynuyorsanız o tam çözümlere kesinlikle bakmamanızı öneririm. Size tek ve yalnızca tek bir tavsiyem var: Dürüst olun.

Full Body

Catherine, 2011'de PS3 ve 360'a çıkmıştı. Full Body onun remake/remaster arası yeni sürümü (Full Body aslen şarapla ilgili bir tabir bu arada). En çok eskisini oynamışları ilgilendiren başlıca yenilikler şöyle:

- Elden geçen grafikler.
- Üçüncü romantizm olanağı Rin ve onun yolundan gidecekler için sürüsüyle yeni sahne.
- Orijinal oyundakinin yaklaşık iki katı fazla puzzle.
- Klasik puzzle yapısının yanı sıra, birbirine yapışık küplerin de olduğu yeni "remix" modu.
- Kolay'dan daha kolay Safety modu.
- Hikâyeye odaklanmak veya tekrar tekrar oynayıp diğer sonları görmek isteyenler için puzzle'ları otomatik geçme opsiyonu.
- Ekstra zor ve uzun puzzle'lar içeren Babel modu için yeni puzzle'lar ve burayı co-op oynama imkânı.
- Rekabete dayalı Colosseum modu.



Oooookeyyyy... Pekiiii....



- Kadın-erkek ilişkileri üzerine yapılmış en orijinal işlerden biri
- Vincent'ın hayatına şahit olmuyorsunuz, onu resmen yaşıyorsunuz
- Benzersiz bir görsel/işitsel tarzı var
- Puzzle kısımları nefretlik ama severseniz de ağır seviyorsunuz
- Yenilenmiş grafikler, eklenmiş sürüsüyle yeni puzzle
- Yenisiyle eskisiyle bir sürü farklı mod
- Üçüncü romantizm seçeneği Rin

—

- Rin'in hikâyesinin sonu biraz fazla sulu
- Bazen iki uç arasında ara bir seçenek olmadığı için birini seçmek zorunda kalıyorsunuz

8+



Son Karar

Meeeeeeee

TÜR: Puzzle / Korku / Komedi / Romantizm | **YAPIM:** Atlus | **DAĞITIM:** Sega, Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 259 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** catherine.fandom.com









GREEDFALL

Din, bilim ve yerliler çatışmaya girerse

ESER GÜVEN

"*The Witcher 3*'ün yandan yemişi". *GreedFall* ister istemez bu karşılaştırmaya maruz kalacak, insanlar bu oyuna karşılanması mümkün olmayan bir beklentiyle yaklaşacak, çıtayı yükselttikleri için de yaşadıkları hayal kırıklığı eşliğinde oyunun hakkını yiyecekler diye düşündüm oyunu oynadığım süre boyunca. Daha ilk dakikadan itibaren bu düşünce peşimi bırakmadı, çünkü ben de ister istemez çoğu kıyaslamamda *The Witcher 3* örneğini kullandım aldığım notlarda.

Bir kere şunun adını koyalım: *GreedFall* ne bir *Skyrim*, ne bir *The Witcher 3*. Ne *The Elder Scrolls* gibi devasa bir açık dünyası var; ne de *The Witcher 3*'ün hikâye anlatımının yanına yaklaşabiliyor. Ama bu kıyaslamayı yapanlar da zaten bizleriz, yoksa Spiders'ın böyle bir iddiası yok. Onların tek istediği *Technomancer*'ın yarattığı hayal kırıklığının ardından güzel bir rol yapma oyunu yapacaklarını göstermek. Ama klişelere saplanıp kalınca o konuda da başarılı olmak biraz zor oluyor haliyle.

Sen dövmeli, sen sarıklı; gelin bakayım

GreedFall'un dünyasında ağırlığı olan altı farklı fraksiyon var. Theleme din odaklı, aşırı derece misyonerlik faaliyetleri içindeler ve engizisyonun karanlık yüzünü her hareketlerinde gösteriyorlar (buna örnek vereceğim). Bunun tam karşısında Bridge Alliance var: Bilimi her şeyin üzerinde kabul eden, büyü veya dini arkaplana atmış, hatta bunların karşısına geçmiş bir camia bu. Arada Natives, yani Yerliler var. Adaya diğer fraksiyonlar gelmeden önce kendi yağlarında kavrulan, doğayla iç içe huzur içinde yaşayan bu insanlar artık huzurları kaçmış biçimde neredeyse tüm yabancılara düşmanlar. Aynı koloni dönemindeki Amerika Kızılderilileri gibi. Coin Guards isminde paralı asker grubu, Nauts isminde kâşif denizcilerden oluşan ve kendi kural ve ritüelleri olan bir grup, bir de iş adamları tarafından yönetilen ve mottosu 'para, para, para' olan Congregation of Merchants var.

Biz, prestijli De Sardet ailesinin bir ferdi olarak bu son bahsettiğim fraksiyonun bir üyesiyiz ama diğerlerinden farklı olarak tek derdimiz para değil. Teer Fradee adasına yapılacak keşif misyonunda görevliyiz, bir nevi diplomatız. Asıl görevimizse bu adada Malichor ismindeki bela hastalığa bir tedavi bulunup bulunamayacağını araştırmak. Ortada bir hastalık var ve herkes birbirini suçluyor, biri doğanın dengesi bozuldu diyor, diğeri din yoluna girmediniz diye lanetlendiniz diyor vs vs.

Eski Serene, yeni Serene, nerede Serene

Ancak kendimizi pat diye bu yeni adada bulmuyoruz, oyuna ilk olarak hem mekaniklere alışmamız hem de biraz görev yapmamız için tasarlanan Old Serene'de giriş yapıyor ve yavaş yavaş fraksiyonları tanımaya başlıyoruz. *GreedFall* oyundaki görev sisteminin nasıl olacağına dair ilk ipuçlarını burada veriyor zaten; yeterince karizmamız varsa en zor durumlardan bile konuşarak çıkabileceğimizi, bir şekilde ara yol bulabileceğimizi görüyoruz. Ben bu tür rol yapma oyunlarında savaş dışında da seçeneğe sahip olmayı seven biriyim, dolayısıyla karakterime yaptığım yatırımın geri dönüşünü görmek güzel bir şey.

Oyun bizden belli bir tipe saplanmamızı istemiyor. Yani yakın savaş, menzilli saldırı, büyü arasından net bir seçim yapmak zorunda değiliz. Yeteneklere dağıttığımız puanlarla, dilediğimiz



türden bir karakter yaratabiliyoruz ve yetenek puanlarıyla geliştirilen özellikler oyunun dengesini bozmadığı için de "yarı kılıççı, yarı büyücü oldum; güçsüz kaldım" gibi bir his yaratmıyor. Yine de ben biraz eski kafalı olduğumdan öncelikle tek dalda ilerlemeyi, sonrasında tuzak ve büyü gibi yancılara bulaşmayı uygun gördüm. Halbuki oyunun bize verdiği hafıza kristalleri sayesinde tüm yetenekleri resetlemek de mümkün, yani seçimlerinizin sizi oyun sonuna dek pişman etme şansı yok diyebiliriz.

Old Serene'deki işlerimizi bitirip yeni dünyaya doğru uzun bir yolculuğa çıkınca şehir hayatının lüksünden uzak, bakir, yerlilerin hüküm sürdüğü bir ada görmeyi bekliyor insan. Ancak durum bunun tam tersi. Teer Fradee'de de dev şehirler kurulmuş, bazıları Theleme, bazıları Bridge Alliance kontrolünde. Ancak bu şehirlere girince "lan daha şimdi Old Serene'den gelmemiş miydik, aynısının laciverti" diye düşünüyorsunuz. Bunun sebebi de oyunun bütçesi.

Pardon sizi bir arkadaşa benzettim de

GreedFall'un belki de en büyük sorunu bütçe sıkıntısı. Kaynaklara ayıracak yeterli para olmayınca çoğu şey birbirinin kopyası olmuş; koskocaman şehirler, binalar hep birbirine benziyor. Bir eve girince ortada masa, sağ tarafta merdiven olduğunu biliyorsunuz ve bir süre sonra her yer tekdüze gelmeye başlıyor. Vali konaklarına giriyorsunuz, aynı şey. Mermer merdivenlerden yukarı çık, sağdaki kapıdan gir, karşında vali. Elbette bir miktar çeşitlilik mevcut, yüz evin yüzü de aynı değil ama anladınız işte ne demek istediğimi.

Bu benzerlik sadece mimaride değil karakter modellemelerinde ve suratlarda da gösteriyor kendisini. "Ya ben bu herifi daha önce görmemiş miydim?" diyorsunuz, çünkü görmüştünüz. Hani *Skyrim*'de falan da tipler birbirine benzer de, en azından orada ırk çeşitliliği var. Buradaysa fraksiyonları birbirinden ayıran tek şey dövmeleri ve kostümleri diyebilirim. Theleme'deki adamın aynısını farklı bir sarıkla Bridge Alliance'ta görüyorsunuz mesela. Bol dövmeli yerliler oldukça birbirine benziyor.

Klişelik de biraz buradan kaynaklanıyor aslında. Yoğun aksanlı, yüzleri boyalı, hafif esmer yerliler, Bridge Alliance'ın sarıklı, aksanlı Türk/Arap/Hint karışımı popülasyonu, modern insanların yerlilere vahşi gözüyle bakması gibi unsurlar biraz fazla standart yahu. Yine de Orta Doğu/Asya'dan esinlenilen Bridge Alliance'ın bilime önem veriyor olması, Avrupa'dan esinlenen Theleme'ninse bilimde geri kalmışlığı hoş ve değişik bir detay olmuş, hakkını vermek lazım.

Yemişim Malichor'u, ver oradan romantizm

Oyunu yalnız başımıza oynamıyoruz, yol arkadaşlarımız da var. Yanımıza kimleri aldığımız oynanışı pek de etkilemiyor, sonuçta yine asıl savaşı biz yapıyoruz. Yine de iyileştirme yeteneği olan Siora gibi karakterler bir adım öne çıkıyor. Hem eğer romantizm peşindeyseniz seçimlerinizi biraz da buna göre yapıyorsunuz. Benim favorilerim Siora ve yaşlı kurt Kurt oldu; ama dediğim gibi herhangi bir kombinasyon da aynı derecede işe yarar. Yol arkadaşı seçmenin en güzel tarafı size arkadaşlık bonusu veriyor olmaları (mesela Siora +1 Vigor veriyor) ve kendi aralarındaki diyalogların da seçiminize göre şekilleniyor olması. Verdiğiniz bir karardan sonra üzülen Siora'yı Kurt kendince teselli ediyor mesela, Petrus'un tavrıysa çok daha farklı oluyor.

GreedFall'un ana ve yan görev çeşitliliği gayet iyi. Klasik biçimde şunu getir bunu götür görevleri de yapıyoruz ama araştırmaya dayalı ve birden fazla yol ve seçenek kullanabildiğimiz görev sayısı da azımsanmayacak kadar çok. Dahası, verdiğimiz kararlar fraksiyonlarla olan ilişkimizi etkilediği için yol haritamızı da değiştiriyorlar. Yan görevler adadaki politik manzara ve doğal yaşamı kafanızda netleştiriyor, hikâyeye ve arkaplan bilgilerine dikkat edenler için önemli bir kısım bu. İşin içine tuhaf yaratıklar da giriyor, dev hayvanlar da, hepsi de lore'a güzelce yedirilmiş unsurlar.

Ortada güzel bir çalışma, sürükleyici olabilecek bir hikâye ve emek verilmiş bir oyun var. Ama aceleye (veya tecrübesizliğe) geldiği de belli. Savaş sistemi (özellikle yakın dövüş) iyi değil mesela, *Technomancer*'ınkinden iyi ama kamerasıdır, kilitlenmesidir, animasyonudur derken az küfür ettirmiyor. Gizlilik mekanikleri acayip komik, siz çömeldiniz diye yol arkadaşlarınız görünmez oluyor sanki, nöbetçinin üzerinden geçip gidiyorlar falan. Diyaloglarda bazı harf hataları, 'out of memory' hatası yiyip çakılmalar derken terazinin iyi ve kötü kısımları birbirine ağır basmaya başlıyor.

Bu noktada da tercih oyuncuya kalıyor işte. *GreedFall*'un hikâyesi güzel, oynanışı da güzel, ortada orijinal bir dünya ve ilişkiler yumağı var, *The Witcher 3*'ü de cidden andırıyor oyun olarak, rol yapma öğeleri kuvvetli, diyalogların etkisi iyi. Benim için mühim olan bunlar diyorsanız sizin puanınız benim verdiğimin 1 üstü. Ama ortada her şeyi iyi yapmış bir oyun yok, saç baş yolduran anlarıyla verdiği zevki yer yer gölgeleyen bir oyun var. Amerika'yı baştan keşfetmemiş, ama keşfedenlerden de tam ders çıkaramamış Spiders. Ancak doğru yoldalar, bunu da söylemek lazım.



- Diplomasinin net biçimde kullanılabildiği oyunlardan birisi
- Yaratılan dünyanın arkaplan hikâyesi, fraksiyonlar arası ilişkiler iyi işlenmiş
- Bazı karar verme anları insanı ikilemde bırakacak kadar iyi
- Burhan, Şahin, Hikmet gibi isimlere artı puan vereyim
- Genel olarak başarılı rol yapma öğelerine sahip
- Seslendirmeler ve aksanlar genel olarak çok başarılı

- Haritalar birbirini bolca tekrar ediyor
- Zıplama olmaması ve görünmez duvarlar rahatsız edici
- Bütçe azlığı modellemede etkili olmuş
- Savaş kısmı, ı-ıh, olmamış

7



Son Karar

Bu tür yeni RYO'lara da elbette mutlaka şans vermek lazım ki çeşitlilik artsın ancak beklentileri de makul bir seviyede tutmakta fayda var.

BioWare usülü ekip sistemini yaşatmaya çalışıyor GreedFall ve belli ölçüde başarılı da oluyor.


Söylemeyeyim diyorum ama, The Witcher 3'ü andırıyor be.



TÜR: RYO | **YAPIM:** Spiders | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive | **DİJİTAL İNDİRME:** 190 TL (Steam), 219 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** greedfall.gamepedia.com



MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE

"Tabiat... Çok havalı" *-Handler*

EREN ERYÜREKLİ



Hoarfrost Reach'te hayatta kalma sanatı

Yeni bölgemiz Hoarfrost Reach tam bir kar ve buz dünyası. Bu, ortamda eğer Hot Drink içmeden gezerseniz stamina'nızın çok hızlı şekilde biteceği anlamına geliyor. Aynı şekilde yüksek kar öbeklerinin içinden yürürken de fena halde yavaşlayacaksınız. Bunu çözmenin en pratik yolu Mirewalker (birinci seviyede bile yeterlidir) yeteneği olan bir dekorasyon taşı takmak ve Warming dekorasyonuyla da soğuğu egale etmek. Oyunun şimdiye kadar gelen en geniş alanı burası ve siz keşfettikçe de gizleri açığa çıkıyor. Özellikle ortamda rastlayacağınız doğal termal sulara girin ve içinizi ısıtın, maden konusunda da gayet zengin olan alandan maymunumsu küçük canlıları da toparlamayı ihmal etmeyin. Pratik bir faydası olmasa da çok tatlılar bence. Burası Velkhana, Banbaro, Shierking Legiana ve Barioth'un da evi aynı zamanda. Onlardan birine yakalanmadan dolanmak zor olsa da kaynak ihtiyaçlarınız için Expedition modu önerilir. Bölgenin en uzun yükleme süresine sahip olması da bir diğer detay.

Eskinin dolu dolu içerik sunan "genişleme paketi" kavramı zaman içerisinde unutuldu, oyunlar parça pinçik edilip satılmaya başlandı. Bir tek X-Com serisi ve tabii ki efsanevi *The Witcher III* bu furyanın karşısında durup ana oyun kadar etkileyici ek paketler çıkartarak hayranların gönlünü eylediler. Ve şimdi "hayvani genişleme paketi" bayrağının devir teslim töreni vakti geldi çattı yeniden çünkü *Iceborne* geldi. Ve inanmakta zorluk çekiyorum ama 80 saatin üzerindeki oyun süreme rağmen oyun halen içerik kusmaya devam ediyor önüme ve ben de onu tüketmeye daha uzuuun süre doyamayacak gibiyim.

Buzların içinden canım, koşarak koşarak gel bana gel

Eyyy Capcom, sen ne yaptın? Zaten mükemmele yakın olan bir oyunu alıp nasıl da böyle geliştirip güzelleştirdin? Hayır, ne yaptın, nasıl yaptın cidden? Benim eklentiden yegâne beklentim yeni yaratıklardı ne yalan söyleyeyim, o bana yeterdi misal. Ama belli ki Capcom'daki beyinlere yetmemiş. Oyunu eşya toplamasından zanaatine, çevrede gezmesinden multisine, silahlarından zırhlarına kadar elden geçirmişler ve hani hiç mi bir ıskalama, bir falso olmaz? "Ya abi şurası da şöyle olsaydı" dediğim hiç mi bir durum yaşanmaz? Yani adamlar "alın bununla biraz daha oyalanın" dememişler, baştan ele almışlar her şeyi.

Bir kere yeni zorluk seviyemiz Master Rank var artık, bu seviye eskinin G-Rank aşırı zor görevlerinin yerine geçiyor yeni oyunda. Özellikle *Monster Hunter 4: Ultimate* veya daha eskiden *Freedom United* oynamışlar neyle karşı karşıya olduklarını anlamışlardır direktman. Olaya *World*'le başlamış olanlara şöyle izah edeyim: Açıkçası *MHW* serinin eski takipçileri için kolay bir oyundu ve içinde G-Rank benzeri bir zorluk seviyesinin olmaması belli bir süre sonra aynı yaratıkları dön baba dönelim kestiğimiz (ki yaratık sayısı da azdı) bir kısırdöngüyü beraberinde getirmişti. Oyunda en üst seviye zırhlara ulaşmak kolay ve zahmetsizdi, hele hele bu zırhların geliştirme sınırlarını aştığınızda iyice güçlenip sıkıcı avlara çıkıyordunuz sadece. Arada bir eklenen yeni yaratıklar kısa süreli heyecanlar yaratsa da gelinen son noktada oyun artık içeriğini tüketmiş, yeniliğe aç duruma gelmişti.

Peki *Iceborne*'la eklenen Master Rank bu dertlere deva oluyor mu? Hem de nasıl! Bir kere eski yaratıkların tümünü baştan kesmeye hazır olun, onların da birkaç yeni numara öğrendiğini fark edeceksiniz. Üstüne onların varyantları var ve bu yalnızca renk değiştirmek de değil. Normal Pukei Pukei ve Coral Pukei Pukei'nin güçleri, zayıflıkları, hareketleri tamamen değişik. Veya Fulgur Anjanath alev püskürtmüyor, onun yerine elektrik hasarlı tükürükleri var. Yeni Viper Tobi Kadachi zehri silah olarak bellerken Nightshade Paolumu da sizi uyuta uyuta bir hâl ediyor.

Ve iş yenilere geldiğindeyse ce-

Isıran soğukla boğuşmak, bunu bir de yeni canavarları dize getirmeye çalışırken yapmak hiç de kolay değil. Ama aradığımız zorluk da bu zaten!





hennemin kapıları açılıyor diyebilirim, hani bazen güçlü zırh yapıp gitmenin de kâr etmediği, avlardan bolca eli boş dönmenize sebep olacak bir zorluktan bahsediyorum. 6 seviye zorluk içeren Master Rank'in en sonuna ulaşmak için cidden çelik gibi sinirlere, en iyisinden ekipmana ve gerçekten yetenekli ve yaratıcı şekillerde silahınızı kullanmaya ihtiyacınız olacak. Çünkü *Iceborne* düşmanlarının zerre acıması yok ve 1-2 darbede sizi darmaduman edebiliyorlar. Ama korkmayın, her acının bir merhemi de var, sadece sabrınız sınanacak bunu bilin.

Yeni bir dünya

Tüm bu değişiklikler öyküye de yansımış ve toplam 2 saatlik yeni ara videolarla zengin bir sunum hazırlanmış. Dev bir buzlu kıta keşfediliyor bu sefer ve New World'deki canlıların oralardan bir yerlerden gelen bir şarkıya kulak vererek başlattıkları ani göç ekosistemin bozulmasına, garip gurup yaratıkların ortama peyda olup, eski dünyanın canavarlarının da bu kıtada ilk kez gözükmesine sebep oluyor. Tabii bu işin ucu insanlara da dokununca yeni buzlu alanı keşfetmek ve orada yeni bir üs açmak elzem hale geliyor. Temizlik işiyse tabii ki yine bizim kalender avcımızda. "Sen yaparsın, aslansın kaplansın" diye gazlanarak başladığımız maceramız yine doğa ve insanın ebedi çatışmasına göndermeler yaparak bize tabiattaki rolümüzü hatırlatıyor, fazla sarkıp uzamadan da bitiyor.

Bence bir genişleme paketine göre (ki bunun saf bir aksiyon/RYO olduğunu unutmayalım) gayet doyurucu ve anlamlı bir öykü yazımı mevcut, yaptığımız şey yine hep daha güçlüsünü kesmek olsa da öykünün bağlayıcılığı sizi güzel sürüklüyor. Ki en yüksek seviye görevlerin bazıları da öykü bittikten sonra açılıyor ve orada dahi sizi acayip sürprizlerin ve eski dostların (!) beklediğini söyleyebilirim.

Bahsettiğim karlı buzlu dünya bize Hoarfrost Reach isminde genişçe yepyeni bir bölge ve Seliana isminde yeni ve daha kompakt bir üs sunuyor. Seliana'daki yeniliklerden ilki eskinin Yukumo Village'ını anımsatan doğal hamamlar, buralarda dinlenebilir, arkadaşlarınızla takılabilir (ve en önemlisi) kedinizi sevip bıcı bıcı yaptırabilirsiniz. Yetmedi mi? O halde kendi evimizi döşeme fikri nasıl? Yeni gelen bu özellikle evimizi baştan aşağıya dekore edebiliyoruz, duvara astığımız resimden karyolaya koyduğumuz yastığın desenine kadar ayarlayabileceğimiz pratik bir sistem kurmuş Capcom. Doğada yakaladığımız hayvanları koymak için de artık daha fazla alanımız mevcut. Ben hamamıma maymun koydum misal, onla takılıyoruz avlanmaktan yoruldukça. Yetmedi mi? Yeni eklenen bir mini oyunda ekstra eşyalar ve ödüller kazanma şansımız var. Bu Steamworks oyununda tuş sıralarını tahmin ederek makinenin gücünü arttırıyor, alet güçlendikçe de daha iyi ödüller kazanıyoruz. Arada kafa dağıtmak için birebir. Yetmiyor. Fotoğraf makinemiz var efendim ve *Spider-Man*'deki gibi kendi görev zinciri, tabiattan manzaralar yakalamamız gereken lokasyonlar mevcut. Eskiden kedimizin yanına katıp binebildiği hayvanlara artık biz de binebiliyoruz ve onlarla iz sürme işi inanılmaz kolaylaşmış ki giderayak kaynak toplamayı da ihmal etmiyoruz. Bu geliştirmelerin tümü ve daha fazlası *Iceborne*'u sıradan bir DLC paketi olmaktan çıkartıp oyunu esas olması gereken hale getiren bir eklentiye dönüştürüyor. Ki daha canavarlardan filan da bahsetmedim, oraya geliyorum şimdi.

Mirasyedilik

Bu başlık biraz haksız gibi oldu ama sebebimi anlayacaksınız işin derinine inince. *Iceborne* varyantlar, serinin eski oyunlarından gelenler, sıfır kilometreler filan derken toplam 24 yeni canavara ev sahipliği yapıyor. Bu muazzam bir rakam zira orijinal oyun

Sırada ne var?

Sırada kafam kadar Rajang var arkadaşlar. Düşman başına bir yaratıktır kendisi, o kadarını diyeyim. Son derece agresif, kodumu oturtan, vurması zor, kaçması daha da zor, maymunumsu, boğamsı bir canavar kendisi ve hayranlar arasında Super Saiyan denen bir modu var ki onu açtığında haritanın öbür köşesine kaçmak isteyeceğinize eminim. Kendisi zaten fazla bekletmeyerek hemen Ekim ayı içerisinde teşrif edecek ortamlara. Kasım ayında Horizon: Zero Dawn'ın Frozen Wilds crossover görevleri (sadece PS4 için) bizlerle olacak ve yeni bir Aloy skin'i kazanabileceğiz. Aralık'taysa şu an sürpriz olan bir yaratık gelecek. Oyuncular her ne kadar Lagiacrus istese de ortam çok fazla elektrik hayvanı dolacağından (Rajang da yıldırım elementi çünkü), su (mesela Kecha Wecha) ya da zehir tabanlı bir yaratık gelebilir diyorum. Hatta bu gelecek olan dev yılan Dalamadur olsa tadından yenmezdi. Sıfırdan bir tipin gelmesi de olası. Ocak'taysa oyunun 2. yıldönümü var ve çok yüksek ihtimalle yıl içinde PS5 ve yeni Xbox'a duyurulacaktır ama onun da haricinde önümüzdeki yıl sonuna kadar en az 4 yeni yaratık daha oyuna eklenir ve muhtemelen bir ek paket daha duyurulur. Yani daha çok işimiz var MHW'yle.



Dayı bizi bir de şöyle çek kedili medili.



Hamama zırhla girmek her babayiğidin harcı değil.





Hikâye bu kez Handler'ın kişisel mevzularına uzanıyor (zırhım şekil tabii).





ilk çıktığında 27 büyük canavara sahipti, sonradan gelen DLC'lerle 6 yeni tip daha eklenmişti bu sayıya. Yani bu eklentiyle oyundaki canavar sayısı neredeyse ikiye katlanmış ve çeşitlilik tam da olması gereken seviyeye gelmiş durumda ki daha yolda olan arkadaşlar da var. Buralarda bir kutuda onlara da değindim. Orijinal oyunun en büyük eksiklerinden birisi elementsel eşitsizlikti. Sözgelimi ateş elementine sahip birkaç tane güçlü düşman varken, suyla vuran güçlü bir yaratık veya sağlam buz hasarı verebilen yaratıklar segmentin alt seviyelerinde kalıyorlardı, bu da oyun sonunun sürekli dragon elementi ve elderseal vuran ekipmanlar arasında dönmesine sebep olmuştu. Hakeza Kirin dışında güçlü yıldırım elementi hayvanı da yoktu ki onu avlamak da, ne bileyim çok şeydi yani. Yapımcılar bu dengesizliği düzelterek işe başlamışlar. Yine güçlü ateş ve dragon elementi abilerimiz var tabii ama yıldırım, buz ve su için de müthiş eklemeler yapılmış, harika zırh ve silahlar tasarlanmış mevcut yaratıklardan. Zırhlarımızı transmog yaparak nasıl görüneceğimize daha özgürce karar verirken, yeni eklenen Master Rank dekorasyonların çift yetenekli olanları çok daha esnek ve yaratıcı karakterlere imkân tanımış. Buna hemen her silahın elden geçtiğini, yeni hareketler ve kombolar eklendiğini de ekleyin. Yetmemiş bir de Cluthing Claw isminde istediğiniz zaman yaratığın orasına burasına tırmanıp hasar verebileceğiniz bir ekipman gelmiş. Onun da birkaç değişik kullanım alanı var ve cidden işe yarıyor.

Zaten oyun öyle böyle açılmamış dostlar, yapabileceğimiz kombinasyonların, zırhın, silahın ucu bucağı yok gibi. Tabii bu sayılar içerisinde şöyle bir dönüp bakınca görüyorum ki yeni eklenen 24 yaratığın yalnızca 5 tanesi sıfırdan tasarlanmış durumda, bunu bir eksi olarak pek göremiyorum çünkü eskiden getirilenler arasında Tigrex, Nargacuga, Zinogre gibi hayran favorileri var ve onların yüksek çözünürlüklü hallerini görmek cidden bir rüyanın gerçek olması demek. Yeni eklenenler içindeki favorilerimse kapak güzeli Velkhana ve ürkütücü bir mistik havayla donanmış Namielle. Ama ne olursa olsun oyuna gelen denge ve çeşitlilik muazzam düzeylerde, daha da eklenecek olan yaratıklar olduğu düşünüldüğünde *Iceborne*'u tüketmemiz için epey bir zamana ihtiyacımız olacak gibi.

Alınmalı mı?

Elbette, bu artık kaçınılmaz. *Monster Hunter: World* Capcom tarihinin en iyi satan oyunuydu ve *Iceborne* da ilk haftasında 2 milyon kadar sattı, daha da satacaktır. Zaten böyle genişleme paketlerine her daim rastlayamıyorken paketin bu kadar iyi çıkması da ayrıca göz yaşartıcı benim açımdan. Benim Iceborne'a puanım yıldızlı pekiyi veya 10. Hani 95-98 değil direkt 100, çünkü kendi türünde olabilecek en üst seviyeyi yakalamış, hiçbir dakikasında sıkıcı ya da baydırıcı olmayan, yağ gibi akan multisi, yeni iletişim seçenekleri, her tür yeniliği ve gösterilen özeniyle mükemmel bir paket bu. Hani orijinal oyuna sahip olup bunu edinmemek düşünülemez bile, o derece önemli ve edinilmesi gereken bir ek paket bu. Çünkü av devam etmeli!



- Oyun süresini ikiye katlayan uçsuz bucaksız eklentiler
- Yeni canavarlar ve eskiden gelenlerin dengesi çok iyi kurulmuş
- Oynanışa gelen esneklik ve kolaylıklar
- Yeni zırh ve silahların bolluğu, zarafeti
- Öykü sürükleyici
- Etkileyici ve özenle hazırlanmış ara sahneler
- Kediyi sevebilmek
- Clutching Claw çok iyi bir ekleme olmuş
- Hoarfrost Reach bölgesini keşfetmek zevkli
- Oyuncu sayısına göre otomatik dengelenen zorluk seviyesi
- Eskinin özlenen canavarlarını geri getirmesi

—

- Zaman zaman kameranın dışından gelen bir yaratığa ölmek sinir bozucu
- Eskiden beri gelen o nadir eşyanın bir türlü çıkmaması sorunsalı devam ediyor

9+



Son Karar

Gelmiş geçmiş en iyi genişleme paketlerinden birisi bu ve orijinal oyuna sahipseniz almamak düşünülemez.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom, Aral | **DİJİTAL İNDİRME:** 190 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** monsterhunterworld.wiki.fextralife.com

YENİ CANAVARLAR CANIMIZA OKUMAYA GELMİŞ

2. TIGREX

Tigrex değişik bir ejder, fazla öyle uçmayla işi olmasa da deli danalar gibi ortalıkta koşmakla çok işi olur kendisinin. Aşırı agresif ve bitti derken devam eden kuduruk saldırılarına da dikkat. Tigrex ilk olarak PSP için çıkan Monster Hunter: Freedom'la yine karlı buzlu bir alanda ortaya çıkmıştı ve o günden bugüne de hemen her oyunda yer aldı. Uzaktan onunla savaşmak tercihinizse ekranın öbür yanından yaptığı ani sıçramalara ve attığı kayalara dikkat etmelisiniz. Yakından savaşanlarsa özellikle 360 derecelik kuyruk savuruşuna, kükremesine ve öfke modundaki dur durak bilmeyen saldırılara dikkat etmeli. Genelde uzun kılıç ve mızrakla iyi sonuçlar alınabilse de şöyle kafasına tokmakla vura vura Tigrex dövmenin tadı da bir ayrıdır. Yıldırım elementi ve zehre karşı fevkalade dayanıksızdır.

2

1. GLAVENUS & ACIDIC GLAVENUS

Glavenus seriye Generations oyunuyla eklenmiş nispeten yeni bir isim ama hayran kitlesi arasında da oldukça sevilmişti kendisi zorluğundan dolayı. Bu arkadaşın kuyruğu devasa bir kılıç gibi ve alev alma özelliğine sahip, kendisi bunu şöyle bir savuruyor zaten, bir bakmışım tüm ekip havalara uçmuş, ah vah edip sağlık iksiri içmeye çalışıyor. Öyle alanına hâkim ve zorlu bir düşman kendisi. Suya ve dragon elementine zayıf. Daha sayko olan kardeşi Acidic Glavenus'sa o kuyruğu bu sefer aside bulayıp size acı çektirmek peşinde ve bir kısım hareketleri de abisine göre değişik, o da tersine ateşe zayıf ve kuyruğunu koparmak abisine göre biraz daha zorca. Ben bu ikisini de dragon elementli Insect Glavie'le bolca tarumar edip sağlam zırh setleri yapabildim, size de aynını öneririm. Yine mızrak ve ağır kılıç da güzel çalışır.

1

3. ZINOGRE

İlk olarak Batı'ya uğramayan Monster Hunter: Portable 3rd'le alanlara inen Zinogre oyundaki en güçlü yıldırım elementine sahip silahları yapmanıza yol veren bir arkadaş. Gayet besili ve kalıplı bir kurt gibi görünen Zinogre'ı devirdiğinizde üstünden nadir bulunan böcekleri toplamayı unutmayın ve bolca kafasına çalışın. Çoğu yıldırım hayvanı gibi o da suya ve buza karşın dayanıksız, lakin unutulmaması gereken bir şey var ki o da Zinogre'ın 2. moduna geçişini olabildiğince geciktirmek. Birkaç kez uluyup kendini şarj eden hayvanımız şarjı dolduğunda etrafta resmen fırtınalar estirip hayatı size dar edecektir. Bu olduğunda öfkesinin dinmesini bekleyebilir ya da hızlı vur kaçlarla canını indirmeye kasabilirsiniz. Çift kılıç bu iş için biçilmiş kaftan örneğin, yine Insect Glaive'le tepesine sıçramaya çalışabilirsiniz, ağır silahlarsa hem denk getirmesi zor hem de fazla açık verdiğinden Zinogre'a pek uymuyorlar. Hızlı ve ölümüne bir mücadele çünkü bu.

3

4. BLACKVEIL VAAL-HAZAK

Oyunun orijinalinde zaten kâbus gibi üstümüze çökmüştü Vaal-Hazak. Lakin bu versiyonu daha da korkunç olmuş. Kendisi ilk kez Ancient Forest'ın daracık alanlarda karşımıza çıkıyor ve bu sefer sporlarla birleşmiş bir halde havayı zehirliyor. Üstelik bu zehre karşı bir rezistans da oyunda mevcut değil. Dahası belirgin baskın bir elementsel zayıflığı da yok kendisinin, yani Allah ne verdiyse dalıp kazanmayı ümit etmekten ve o sürede dayanmaktan başka çareniz yok bu savaşta. Benim önerim güzel bir ateş elementi normal yayla dalmanız. Zira hem zehir alanına çok girmeden vurma şansınız var hem de ağır hareketlerinden kaçarken bile ok sallayabilirsiniz. Üzerindeki spor keseleri, kuyruğu, kafası ve kanatları daha çok hasar alırken diğer kısımlara uğraşmanıza gerek yok pek. Kendisi ayrıca oyundaki en iyi su direnci olan bol soketli zırh setlerine sahip ve bir sonraki savaşınız da Namielle'le olacağından mecburen bu arkadaşı birden fazla kez kesmek isteyeceksiniz. Tam bir baş belası anlayacağınız.

5. VELKHANA

Eh ortam karlı buzluysa oranın ağabası da elbette buz temelli bir Elder Dragon olmalıydı. Velkhana diğer Elder Dragonlardan daha hızlı ve atik. Kendisini buzlarla kapladığından dövüşün başlarında ona çok da hasar veremiyorsunuz ancak ne zaman ki o buzları kırıyorsunuz, o zaman gerçek dövüş başlıyor. Uçmaya çok hevesli olmasa da hatırı sayılır derecede güçlü havadan hızlı saldırısı var kendisinin, aman dikkat. Kuyruğunu bir mızrak gibi savurarak yaptığı saldırılarsa zarif ve ölümcül. Ama Velkhana'nın en en beter silahı geniş alanları buzlarla kaplayan, size değmesiyle stamina'nızı tüketen saldırısı. Bu buzlar hem dalga dalga yayılıp uzakta olsanız bile sizi yakalayabiliyor hem çok hasar veriyor hem de Velkhana'ya ulaşmanızı zorlaştıran barikat görevi görüyor. Velkhana ateşe zayıf ve özellikle ağır silahlardan sağlam hasar yiyor. Insect Glaive pek önermiyorum çünkü kinsect'i doldurmak için gereken sıvı noktalarını tutturmak oldukça zor. Kafasına, kuyruğuna, kanatlarına ve arka bacaklarına çalışmanız onu kısa zamanda yoracaktır. Yine blast elementli saldırılarla da üstündeki buzları kırmanız kolaylaşabilir. Ama çok çok dikkatli oynanması gereken bir düşman sonuçta kendisi, ona göre dalın yani.

5


Sıradan zombiler için kurşun harcamadan bıçak ve muşta kullanmak en akıllı çözüm.


Bu alevli arkadaşın hakkından gelmenin tek yolu onu kesici olmayan silahlarla (dipçik) bir güzel dövmek.



HUNT: SHOWDOWN

Ava giden avlanır

ALİ SEZGİN

Korku filmleri ve oyunlarının izleyicisiyle dans etmesi gerektiğini düşünenlerdenim. Eğer tempo doğru değilse, eğer beklentiler doğru yaratılmadıysa en korkunç sahneler bile rahatlıkla harcanabilir. İzleyicinizi film boyunca sürekli gergin tutmak sahnelerin etkisini azaltırken, rahat bırakılan izleyici karşısında bir tehdit olduğu algısını kaybederek filmden kopabilir. Oyunlar için de aynısı geçerli. Bu yüzden beni her saniye geren, diken üstünde tutan oyunları sevmem.

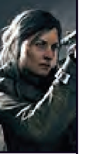
Hunt: Showdown, bu konuda istemediğim her şeyi yapan bir oyun. İç savaş sonrası Amerika'da cadılar ve diğer mistik güçlerle dolu bir dünyada beni canavar avcılığına zorlarken, diğer avcı oyuncularla da kapıştırıyor. Eğer oyunun üzerinize attığı canavarlar sizi germiyorsa bu sefer her saniye karşınıza çıkabilecek diğer avcılar bir gerilim kaynağı oluyor. Asıl ava herkesten önce ulaşmak için verilen çaba da cabası. Dediğim gibi, normalde bunu sevmemem gerek ama *Hunt: Showdown* her saniyesiyle beni kendine bağladı.

En başından bir şeyi netleştirelim *Hunt* bir battle royale değil. Oyunun tek bir amacı ve bu amacı gerçekleştirebilecek sınırlı oyuncu olsa da başarısız olsanız bile haritadan çıkıp sağ kalmanız mümkün. *Hunt*'ta bütün avcılar, haritada bulunan ünlü canavarları önce ipuçları toplayarak tespit etme, sonrasında da onları avlayarak düşürdükleri ödüllerle haritadan çıkmaya çalışıyor. Oyunda yapılan her hareketin bir puan karşılığı olsa da avcınızın ölümü hem karakterin hem de üzerindeki bütün eşyaların kaybolması anlamına geliyor. Bu durumda mümkün olduğunca az ölerek para biriktirmeli ve görevler sonrasında seviye atlayan avcınızı ihtiyacınıza göre şekillendirmelisiniz.

Büyü yapamıyorsa kesin cadıdır

Oyuna başladığınız zaman *Hunt* size bir avcı veriyor ve sizi toplamda 10 oyuncunun olduğu bir alanın içine atıyor. Burada sizi farklı canavarlar, tuzaklar ve elbette ki ana av bekliyor. Asıl ava gelmekse bambaşka bir hikâye. Her maçta haritanın isimli noktalarından birinde rastgele çıkan bu canavarları bulmak için önce avcılar "karanlık görüş" denilen özelliklerini kullanarak ipuçlarını topluyor. Her ipucunda asıl avın olabileceği alan daralıyor ve üçüncü tüyoyla birlikte tam noktayı bulmak mümkün oluyor. Eğer buraya kadar hayatta kaldıysanız sonrasında ne yapacağınız tamamen size kalmış. Diğer oyuncuların canavarı zayıflatmasını bekleyip sonra girebilirsiniz. Kendini cesur ve şanslı hisseden oyuncularsa hızlıca canavarı avlayıp çıkış noktasına kaçmaya çalışabilirler. Sorun şu ki; canavar öldükten sonra ödül alabilmek için önce ruh kovma işlemi yapılması gerekiyor. Avcının ondan alacağı bir parçayla haritayı çıkış noktalarından terk etmeye çalışması ancak bunun sonrasında. Bu noktadan sonra bile oyun neredeyse tam anlamıyla değişiyor. Parça taşıyan avcılar belirli bir süre için diğer avcıları ışık huzmesi olarak görebiliyorlar. Yani eğer etrafları sarılıysa veya önlerinde bir tuzak varsa bunu görme şansları var. Bu durumda o tuzak kuran avcıları avlamak veya doğrudan çıkışa kaçmak arasında tercih yapmanız gerek. Canavar parçalarına sahip avcıların yaklaşık konumunu oyundaki bütün diğer avcılar görebiliyor. Yani oyun ister istemez amansız bir kedi fare oyununa dönüşüyor.

Oyuna ısınırken çevrede bulunan rastgele canavarlar korkutucu gelmesine rağmen hepsini haklamak için basit numaralar olduğunu keşfettikten sonra o kadar da can sıkmıyor. Asıl sıkıntı



Onlarca saat sonra bile oynanışı etkileyen küçük detaylar öğrenmeye ve daha iyi olmaya devam ediyorsunuz.

seslerde. Birini bıçaklamak veya ateş etmek yakında bulunan diğer avcıların yerinizi anlaması için yeterli. *Hunt: Showdown*'da sessizce ilerlemek mümkün olsa da tamamen sessiz olmak mümkün değil. Yani dikkatiniz dağılmadıysa veya kendi sesiniz size mâni olmuyorsa toplam bir kilometrelik alandaki her şeyi duymak mümkün. *Hunt* oyuncuların olabildiğince ses çıkarmaları için de elinden geleni yapıyor. Tavuk kümesleri, köpek kulübeleri, karga sürüleri, ördekler ve hatta kırılan dallar bile diğer oyunculara yerinizi duyurmak için yeterli. Oyunda çok ses çıkarmak ideal olmadığı gibi tamamen eğilip saklanmak da doğru bir çözüm değil. Eğilip sabit duran avcılar kolay av oldukları gibi aynı zamanda oyunun gerektirdiği hızlı konum değiştirip karşılık verme gibi becerilerden mahkûm oluyorlar. Gerektiğinde ses çıkarmayı göze alarak olabildiğince efektif olmaya çalışmak *Hunt*'ı oynamanın en mantıklı yolu.

Hunt hata affetmeyen bir oyun. Kafanıza gelen hemen hemen her şey sizi öldürebiliyor ve güçlü silahlara karşı tahta ve metal saclar tam anlamıyla kurşun geçirmez sayılmazlar. İki kişilik oyunlarda oyuncuların takım arkadaşlarını bir kereliğine hayata döndürmeleri mümkün olsa da çoğu zaman avcılar tarafından diğer oyuncuyu tuzağa düşürmek için kullanılıyorlar. Eğer çok yakın bir arkadaşınız değilse de kimse kendi postunu riske atıp, ateşten gömleği giymeye göze alamıyor.

Diyelim ki görevinizi başarıyla yaptınız ve avcınızla çıkış noktasından kaçmayı başardınız. Bu durumda iki önemli içeriğe erişiminiz oluyor. Hem avcınız aldığınız deneyim puanları kadar seviye atlayıp yeni özelliklere kavuşuyor hem de hesabınızın soy seviyesi yükselerek farklı ekipman ve yeteneklere erişim imkânı veriyor. *Hunt: Showdown*'ın dünyasında ölüm sadece yetenek değil biraz da zaman meselesi. Piyade tüfeğinden kafaya gelen bir saçma ve pompalı tüfeklerin yakın mesafeden tek bir vuruşuyla ölmek mümkünken, en iyi planlar bile suya düşebiliyor. Bu durumda 25. seviye veya üstü avcınızı emekli ederek gelen puanlarla soy seviyeniz arttırabiliyorsunuz. Artan seviyeyle yeni bir avcı açarak aslında sonu olmayan oldukça eğlenceli bir döngüye girmek mümkün.

Tiksinirken takdir etmek

Hunt'ı bu kadar iyi yapan ana elementlerden biri de kesinlikle arkasında Crytek'in olduğu belli olan muazzam grafik motoru. Belki teknik açıdan piyasadaki en iyi görselliği sunan oyun değil ama görsel dili o kadar güçlü ki bunu pek umursamıyorsunuz. Çoğu oyunun yaptığı gece ışıklandırmalarını vasat bulan bir oyuncu olarak *Hunt*'ın aklımı başımdan aldığını söylemem gerek. Özellikle gece saatlerinde sisli bir haritaya denk gelirseniz, haritadaki ışık kaynakları çok önemli hale gelebiliyor. Açılan bir ateş belki gündüz belli olmayacakken, sisin içinde ışık hüzmesi sayesinde metrelerce uzaktan görülebilir hale geliyor. Ağaçların arasında o parıltıları ilk kez gördüğümde, orada düşmanım olduğunu unutup kullanılan özel efektin etkileyiciliğini takdir etmeye devam etmiştim uzun uzun. Eğer *Hunt*, Crytek'in gelecekteki oyunlarının temelini oluşturacaksa hiç şikayetçi olmayacağım.

Oyunla ilgili yaşayabileceğiniz en büyük sorun, öyle başlanması kolay bir eser olmaması. *Hunt*'ta o kadar çok küçük numara ve detay var ki, Hideo Kojima görse bu detaycılık karşısında kendinden utanırdı herhalde. Oyunun tüm inceliklerini anlamam kendi başıma mümkün değil zaten. Çünkü pek çok şeyi yaşayarak çözmek gerekiyor. Eğilerek açılan kapıların ses çıkarmadığını, ipe bağlı ses tuzaklarının eğilerek geçince sallanıp ses çıkarmadığını ve benzeri çok sayıda detayı ben kendim keşfetmedim, YouTube üzerinden öğrendim. Tek başına oyundaki ufak numaraları öğreten bu videonun yaklaşık 45 dakika sürmesi, ne kadar detaylı bir oyunla karşı karşıya olduğunuz konusunda size bir fikir verecektir. Eğer vakit ve emek verirseniz, *Hunt: Showdown* sizi delilercesine eğlendirerek uykusuz bırakabilir. Arada sırada girip stres atmak isteyen oyuncularsa muhtemelen sinir hastası olup çıkacaklardır.

Tüyolar

- Kargalar hareketin aksi yönüne uçarlar. Uçuş yönlerine göre diğer avcıların rotasını anlayabilirsiniz.
- Köpek kulübeleri ve kümesler eğer dolularsa üzerlerinde kırmızı kumaş bulunur.
- Decoy parçalarıyla fenerleri ve tuzakları aktive edebilirsiniz.
- Oyundaki her canavarın bir zaafı var. Bunları bilmeden aman onlara saldırmayın.
- Asıl canavarlar avcı görmeleri durumunda çığlık atmaya başlıyor. Birilerinin onları bulup bulmadığını bu şekilde anlayabilirsiniz.



+

- Muhteşem atmosfer
- Gergin oynanış
- Onlarca küçük detay
- Orijinal fikirler

−

- Acemi oyunculara karşı çok sert
- Son dönemdeki sunucu sorunları

8+

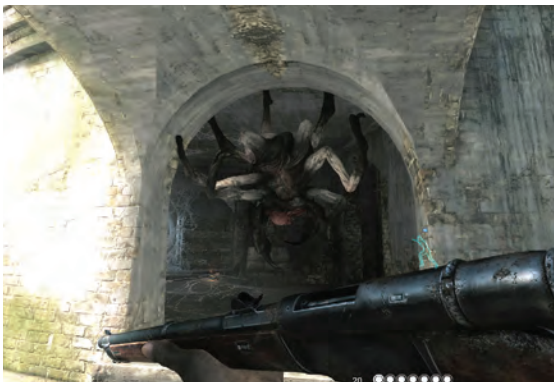


Son Karar

Öğrendikten sonra çok eğlendirse de vaktiniz yoksa aman bulaşmayın.

En heyecanlı yeri

Çoğu oyun bende özel anılar yaratmaz, Hunt'daysa nefesimi kesecek sayısız ana denk geldim. Bunlardan en aklımda kalanı, gecenin köründe canavarımı öldürüp çıkışa ulaşmaya çalışırken çakan şimşeğin buğday tarlasının ucundaki iki avcıyı aydınlatmasıydı. Bundan sonrasıysa bolca gözyaşı, saman ve otla uğraşmaktan bitap düşmüş genç bir Ali içeriyor.



Örümcek korkumuzu sınamanın da bir adabı olmalı ama... Bu ne artık!



Sürgün edilen canavarlar hem ses ve ışıkla dik kat dağıtıyor hem de konumunu diğer oyunculara belli ediyor.

TÜR: Aksiyon / Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Crytek | **DİJİTAL İNDİRME:** 109 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+
DAHASI İÇİN: huntshowdown.fandom.com

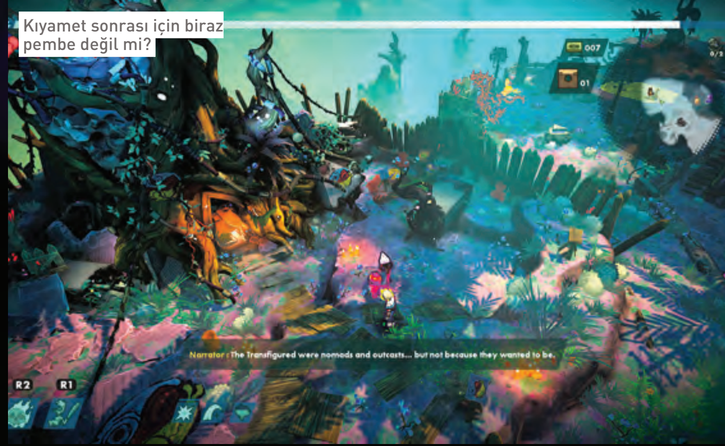


RAD

İlk kıyamette ben de destekledim

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Son yıllarda roguelike türü oyun dünyasında büyük bir yer edinmeyi başardı. Tabii ki öncesinde de örnekleri vardı ancak özellikle *The Binding of Isaac* gibi öncü yapımların başarısı ve bağımsız geliştiricilerin de gittikçe artmasıyla birlikte her geçen gün bu türün daha yaratıcı örnekleriyle karşılaşıyoruz. *Dead Cells* ve *Darkest Dungeon* gibi ağır topların da giriş yapmasıyla ortam artık kurtlar sofrasına dönmüş durumda. İşte her zaman cesur ve yaratıcı denemeleriyle tanıdığımız Double Fine'ın yeni oyunu *RAD* da bu sofraya oturmaya niyetli ve bu konuda da birkaç büyük kozu var.


Kıyamet sonrası için biraz pembe değil mi?

Seni öldürmeyen radyasyon güçlendirir

Oyunumuzun kurgusal dünyasında 2 kıyamet sonrası yaşanabilir pek az yer ve de buralarda yaşayan pek az insan kalmış durumda. Ama zaman geçtikçe bu yerleşimlere hayat veren makineler zayıflıyor ve biz de sorumluluk alıp yaban ellerde yeni bir güç kaynağı aramaya çıkıyoruz. Ancak bu yabancı topraklar birçok radyoaktif kaynakla ve de radyasyondan dolayı şekilden şekle girmiş envai çeşit yaratıkla dolu; yani işimiz kolay değil.

İşte *RAD* tam da burada ilk farkını ortaya koyuyor. Bugüne kadar kıyamet sonrası oyunlarda korkulu rüyamız olan radyasyon artık en büyük dostumuz ve radyasyona maruz kaldıkça karakterimiz macerasını kolaylaştıracak mutasyonlar geçirmekte. Üstelik bu konuda yelpaze oldukça geniş tutulmuş ve ben şu ana kadar hiç sırf fazlalık olsun diye düşünülmeden eklenmiş bir mutasyonla karşılaşmadım; hepsi gayet eğlenceli ve uygun şekilde kullanılınca yararlı durumda. Bölümlerde ilerledikçe mutasyonlarınız artıyor ve özellikle sonlara doğru sırtından dikenler fırlayan, kafasını alev topu olarak fırlatan kanatlı bir "ucube" olarak yaratıklara girişmek gayet eğlenceli.

2000–20'ler

RAD her yanından 80'ler fışkıran bir oyun. Müziklerden karakterlere, renk paletinden bölüm tasarımlarına kadar her şey bu temaya uygun hazırlanmış ve hiçbiri de sırıtmıyor, ortaya çıkan sunum gerçekten takdire şayan; o kadar ki 80'lerin başında çıkış yapıp atari salonlarında oynanmış olsa kimse grafikleri dışında bir şeyden şüphelenmezdi. Üstelik önemli bir şey olduğunda bir yarışmadaymışsınız gibi bağıran spiker olsun, arkadan gelen metal müzik olsun; bu tema sadece arka planda kalmak yerine sizi de sürekli sarmalıyor.

Double Fine yine büyük iddiaları olmayan, ama yaptığı işleri düzgünce yapan eğlenceli bir oyun çıkarmayı başarmış. Tabii ki birkaç aksaklıkla karşılaştım ama genel olarak buraya yazmamı gerektirecek kadar beni rahatsız eden bir kusuru olmadı. Eğer roguelike seviyor ve farklı bir tema denemek istiyorsanız *RAD*'a bir şans verin derim; ha eğer hem Roguelike hem de 80'leri seviyorsanız bu oyun gerçekten sizin için.

Neden Roguelike?

Düşünün ki bir oyunu açıp saatlerce oynuyor, karakterinizi geliştiriyorsunuz; sonra bir anda elektrik kesiliyor ve sizin uğraştığınız onca şey uçup gidiyor. Muhtemelen bir süre olayın gerçekliğini kavramakla uğraşır, ardından da bir öfke patlaması yaşardınız.

Bu yüzden roguelike oyunları neden böyle sevdiğimizi anlamıyorum; aynı sonuca elektrik kesintisi yerine dikkat dağınıklığı nedeniyle ulaşmanın bu kadar farklı hissettirmesi ilginç.

Disko gibi bir kıyamet ortamında, radyasyonla beslenerek, kadere çelme takmaca simi





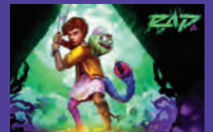


- 80'ler
- Mutasyonlar
- Spiker yakışmış
- Müzikler şahane



- Kamera bazen saçmalıyor
- Klavye ve fare için özenilmemiş

7



Son Karar

80'lere ve radyasyona doymak isteyenler için nefis bir deneyim.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Double Fine | **DAĞITIM:** Bandai Namco Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 99 TL (Steam), 50 TL (XBL), 89 TL (PSN), 20 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** rad.gamepedia.com

MACDOWS 95

Bir bilgisayarı şarj etmek bu kadar zor olmamalı

GÜLHİS CANPOLAT

Bu dünyada en sevdiğim şeylerden birisi bulmaca çözmek sanırım. Kelime avından tutun da çıkarım bilmecelerine; sağına soluna vurup da açmaya çalıştığınız, en sonunda "Kıracağım ama he!" dedirten el becerisi bulmacalarına kadar az buçuk kafa kurcalayacak ne varsa seviyorum. Bu olay oyunlara gelince de değişmiyor tabii ki. Ama özellikle sevdiğim bir şey varsa o da çözerken çıldırtan, bittiğinde de insana bir şeyler başardığını hissettiren bulmaca oyunları. Ve sanırım *Macdows 95, The Room Three*'den beri bu hissiyatı yaşatan, bu kadar eğlendiğim ilk bulmaca oyunu oldu.

Eğer *Macdows 95* başlığı size biraz Macintosh'u, biraz da Windows 95'i anımsatıyorsa; bravo, ilk bulmacayı çözdünüz. Gerisi de çorap söküğü gibi geliyor demek istedim ama hiç de öyle olmuyor. *Macdows 95* bir bilgisayar işletim sistemi gibi görünüyor. İçinde de bir bilgisayardan beklenilebilecek standart şeyler var. Oyunlar, arama motoru, harita, hesap makinesi, geri dönüşüm kutusu falan… Ama hepsi birer bulmaca. O kapatma düğmesi mi? Bulmaca. Bluetooth simgesi mi? Bulmaca. Yardım butonu mu? Ne o, gerçekten yardıma mı ihtiyacın vardı yoksa? Yazık :)

Gözyaşı da işe yarayabilir (?)

Şimdi *Macdows 95*'te amacınız bilgisayarınızı şarj etmek. Yazıktır. Bir fişt- Yani şey, ana ekranda böyle ağlarla bağlı bir topçuklu şey var, onun üzerinden en az 25 yeşil noktaya ulaşmanız gerekiyor. Bunu da bulmacaları başarıyla çözerek yapıyorsunuz. Tabii bu "başarıyla" kısmına ulaşana kadar çıldırırsanız onu ben bilemem.

Kimisi basit matematik işlemleri, kimi hız, kimi birazcık kurnazlık gerektiren birçok bulmaca var. Mesela sesle çözülen bir bulmaca var. İster aaa uuu gibi saçma sesler çıkarın, ister masaya vurun. Ama örneğin dışarıdan çok ses geliyorsa, hele bir de mikrofonunuz onları da algılıyorsa yandınız. Ya da çözdükten sonra "burada bir şey yok aslında" diyen bir oyun var. Sağ ol ya.

Bir işletim sistemi klasiği olarak mayın tarlası var mesela. Ben unutmuşum ne kadar sevdiğimi, oturdum yeşil noktacığımı kaptıktan sonra bile mayın tarlası oynadım.

Ama bazı "Ulan ben bunu nasıl düşüneyim ama yaa!!?" dedirten bulmacalar da var. Mesela ben o harita bulmacasını ve GarageBand benzeri uygulama olan Guitar bulmacasını çözene kadar cidden kafayı yiyecektim. Bir de oyunun dış etmenleri de kullandığını ve gayet "meta" olduğunu göz önünde bulundurunca insan gerçekten acaba çok basit bir şey de ben mi gözden kaçırıyorum demeden duramıyor.

Ama bulmacaları ve kafa kurcalayıcı şeylerle uğraşmayı seviyorsanız katiyen sıkılmazsınız diye düşünüyorum. Hatta öyle ki, nasıl insan boşta kalınca nasıl bilgisayarın içinde bir onu bir bunu açа aça gezinir, bir süre sonra ben de *Macdows 95*'in içinde öyle dolanmaya başladım. Çözemediğim olunca bir başka bulmacayı açıp biraz onda uğraştım, sıkılınca oyun falan oynadım. Ki böyle bir özelliği de var *Macdows 95*'teki oyunların. Evet, bir kere yeşil noktanızı alıp bırakabilirsiniz. Ama bir daha oynamamanız için hiçbir sebep yok. Ve evet, ikinciye oynarken de eğlenceli.

Yerli malı yiyeli– Ben bu espriyi yapmış mıydım daha önce?

Türk bir yapımcının, Yunus Ayyıldız'ın elinden bir buçuk senede çıkmış bir oyun *Macdows 95*. Eşi Kübra Sezer'le birlikte GameBra.in diye bir stüdyoları var. Çalışan sayıları iki. Daha önceden iOS ve AppStore için çıkardığı başka başarılı bulmaca oyunları daha var. İki kişilik yerli bir stüdyodan, hem de bu kadar kısa sürede böyle eğlenceli bir oyun çıkmış olması gerçekten harika. Eğer bulmacaları ve saçınızı başınızı yolmayı seviyorsanız *Macdows 95*'e kesin bir uğrayın derim.



- Grafik dizaynı
- Bulmacalar kafa yorduruyor
- Pug!! Pug!!!!!

- Kontroller her zaman mükemmel çalışmıyor
- Belki benden çok daha zekisinizdir, o zaman çok çabuk bitebilir her şey

8



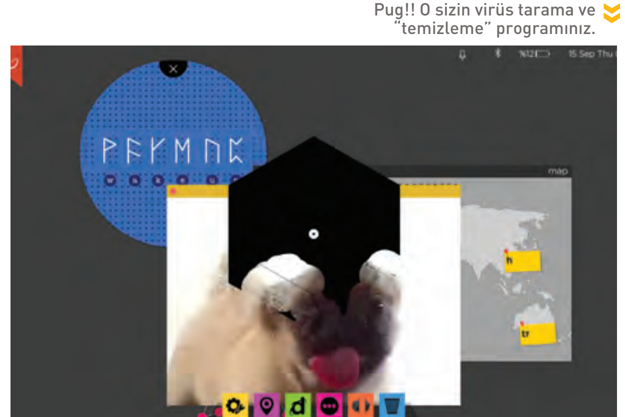
Son Karar

Vatandaşımız artık bulmaca da bulmaca diye sürünmeyecek!!

Bir bulmacanın çözümü bir başka bulmacanın içinde olabilir mesela. Bulmaca-ception!



Pug!! O sizin virüs tarama ve "temizleme" programınız.



TÜR: Bulmaca | **YAPIM / DAĞITIM:** GameBra.in | **DİJİTAL İNDİRME:** 10,50 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-144-macdows

FINAL FANTASY VIII *REMASTERED*

Bütün oyunlar bir tarafa, FF8 başka bir tarafa...

ÖMER AKDAĞ

2000 civarları. Lisedeyim. İnternet küçük ve zor ulaşılır bir şey. Hayatımda ne anime kavramını duymuşum, ne JRYO kavramını, ne de *Final Fantasy*'i. Ama bilgisayarımda nereden geldiğini bilmediğim bir görsel var. Siyah saçlı, mavi elbiseli bir kız. Kimdir nedir bilmiyorum ama bilemediğim, anlayamadığım bir şekilde çekiyor beni. O görsel aylarca masaüstümde duruyor.

Üniversitede öğreniyorum o kızın kim, *Final Fantasy*'nin ne olduğunu. *Final Fantasy VIII* oynuyorum ve hayatım farklı bir çizgiye giriyor. Etkileniyorum. Hiçbir oyundan etkilenmediğim kadar etkileniyorum *FF8*'den.

Her şey değişiyor ondan sonra, *FF8* hayatımın her anında bir şekilde yanımda durmaya başlıyor. "Giriş videosu çok güzel" denen bir oyun olduğunda kafamda *FF8*'in girişiyle kıyaslıyorum, bir oyun için "sonu muhteşem" dendiğinde *FF8* geliyor aklıma, "müziğin bir oyun içinde kullanımı" dendiği zaman Eyes On Me'nin ne kadar güzel ve ne kadar oyunun hücrelerinin arasında duran bir şarkı olduğunu düşünüyorum, çok karakter, çok romantizm görüyorum, Squall ve Rinoa onları her zaman benimle birlikte izliyor...

En yakın dostlarımdan Eren'le *FF8* sayesinde tanışıyorum, en aynı frekansta olduğum kız arkadaşımı *FF8* sayesinde tanıyorum (geçmiş zaman)...

"Tarihin en iyi oyunu" dendiğinde aklıma ilk *FF8* gelir daima. İnsanın hayatına doğru anda giren doğru oyun onun için fazlasıyla özel oluyor, *FF8* benim için "o" oyun. Yine de, bütün bu "en özel oyunum" olmasına, "hayatımı şekillendirmesine" rağmen, yıllar geçti üzerinden. Yıllar insana düşünecek zaman veriyor. Gerçekten benim için "o" oyun olduğu için mi *FF8*'i bu derece el üstünde tutuyorum?

FF8'e bugün "en iyi" payesini layık görmek oyun dünyasına haksızlık olur, biliyorum, o kadar objektif olmayı başarabiliyorum. Yanlışı, eksiği, eskiliği çok *FF8*'in. Şu sistemi daha pratik olabilirdi, bu mekaniği böyle kullanılmayabilirdi, hikâyedeki bu nokta daha iyi bağlanabilirdi... Yine de... Yine de objektif olduğum konusunda bu sözünü ettiğim yılların düşünce sürecini şahit göstererek söyleyebilirim ki, *FF8* bugün bile hayatta yaşayabileceğiniz en özel oyun tecrübelerinden biri olmayı sürdürüyor ve iyi ki benim doğru anda hayatıma giren doğru oyun başkası değil, *FF8* olmuş.

Oyunun hakkını veren yenilemeler

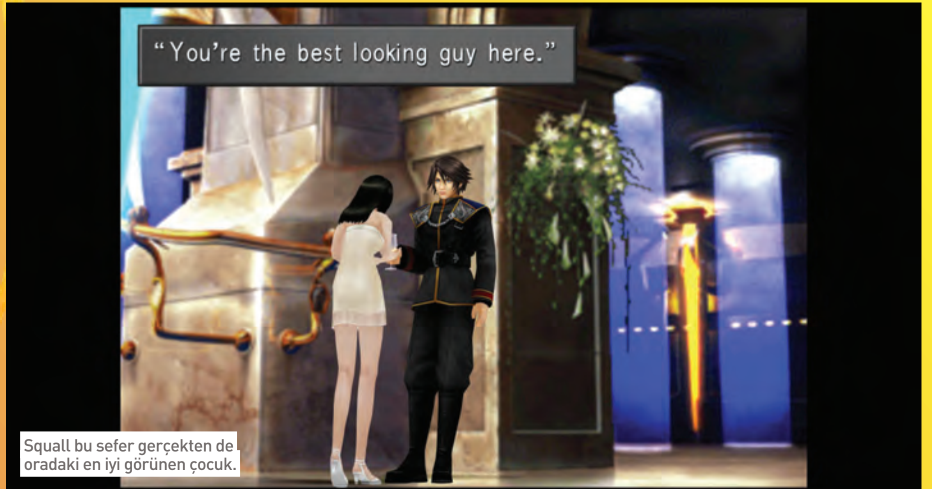
İncelemesini yazdığım oyunun *FF8* değil *FF8 Remastered* olduğunun farkına varsam iyi olacak bu noktada sanırım. *FF8 Remastered*, *FF8*'in hakkını veren bir yenilenmiş versiyon mu? Kısa cevap: Hayır. Daha az kısa cevap: Hayır ama yeterli.

Birçok doğru geliştirme getiriyor *Remastered*. Karakter modellemeleri yenilendi mesela. Her ne kadar yeni modellemelerdeki kimi detaylar benim gibi eskici bir *FF8* âşığını memnun etmese de (Rinoa'nın saçı fazla yapışık olmuş vs. gibi eften püften şeyler) genel olarak şık durdukları bir gerçek.

Eskinin külfet bazı sistemlerini de ufak tefek eklemelerle egale etmişler. Örneğin *FF8*'de büyülerinizi düşmanlardan çekersiniz ve bu büyüleri karakterinizi güçlendirmekte kullanırsınız. Kulağa güzel gelse bile güçlenmek için insanı her düşmandan sürüsüyle büyü çekmeye iten sistem can sıkar aslında. Hızlandırma butonu koymuşlar, sürekli kullandım *Remastered*'ı oy-

Squall ve Rinoa'nın oyunun başı ve sonundaki halleri arasındaki farklılık FF8'in en güçlü yanı olsa gerek.





Squall bu sefer gerçekten de oradaki en iyi görünen çocuk.







EREN'DEN...

Er ya da geç burnum sürtülecekti bu hayatta. Lise yıllarında olur diye bekledim ama çok sonra oldu. Ama o dönemler gözlerim başka bir şeyle yaşama açılmıştı. FF8. Benim oyunu ilk keşfetmem bir demo CD'yle oldu. Kim bilir nerden bulmuştum. Demo Balamb Garden askerlerinin kumsal çıkartmasıyla başlayıp o lanet robotik örümcekle olan savaşa kadar sürüyor ve beynim gördüklerimi algılamakta zorlanıyordu. Bu oyunu MUTLAKA bulup oynamalıydım. Bulduğumdaysa Liberi Fatali'nin o muazzam aşkınlığı, Rinoa'nın zarafeti, Squall'ın gözüpekliği daha ilk dakikalardan yaşamımda bir dönüm noktasında olduğumu sezinletmişti. Aylarca uğraştım bitirebilmek için, tam çözümlere baktım, junction sistemini çözememiştim çünkü. Ama ya hikâye? İşte o, beni hayatta neyin önemli olduğu, hangi değerlere sahip olmamız gerektiği konusunda öyle bir eğitmişti ki... İnsanların zamanla değişebileceğini gösteren, saygı duymanın ve en önemlisi de gerçek sevgi ve fedakarlığın ne olduğu hakkında o toy kafamın içinde fikirleri savuran bir kasırga olmuştu oyun. Kusuru musuru zaten geçiniz efendim. Bu oyun bana insan olmayı öğretti, insan! Bugün yaşamda iyi bir yerdeysem bunun ciddi bir kısmı o oyunda geçirdiğim zaman yüzündendir. Oradaki dostlarım ve maceramız sayesindedir.



Savaşları neredeyse her zaman hızlandırma tuşuyla oynadım, size de tavsiyedir.

narken. Ayrıca "random encounter", yani dolanırken sürekli karşınıza düşman çıkması olayı denen illet eski JRYO'ların çoğunda olduğu gibi *FF8*'in de başındaydı, *Remastered*'da çok şükür kapatabiliyorsunuz. Hatta savaşlarda zorlanırsanız sürekli özel hareket çekebilmenize olanak sağlayan bir butonunuz da var. O diğerleri kadar önemli değil ama kenarda durabilir yine de. *FF8* hayranı olsam da *FF8*'de düşmanlardan büyü çekmek, bazı çok uzun zindanlarda sürekli düşmanlarla karşılaşmak nefret ettiğim şeylerdi, *Remastered*'ın bu sunduğu imkânları kucak açarak karşıladım o nedenle.

Oyunun hakkını vermeyen yenilemeler

Ama dediğim gibi mükemmellikten uzak bu *Remastered*. Karakter modellemeleri yenilenmiş ama geri planlar yenilenmemiş. Çok saçma durmasınlar diye blur efekti basılmış ama yine de eğreti duruyor biraz. İşin kötü yani modcuların geliştirdiği çeşitli yapay zekâ programları var, geri planları kendi kendine çok güzel duran hale getirebiliyorlar. Biraz araştırırsanız *FF8* için yapılan çeşitli modlardaki geri planların bu *Remastered*'dan kat kat güzel olduğunu görebilirsiniz. Square'in bu konuda kendini geliştirmemiş, veya hiç değilse bu modcularla iletişim kurarak onların desteklerini almamış olması affedilir gibi değil. Neticede 20 yıllık oyunun ücretsiz modlarının geri planları bu 75 liraya satılan *Remastered* versiyondan daha iyi duruyor.

Başka ufak tefek sıkıntılar da var. Mesela *Remastered*'ı gamepad'le analogla oynarken bile sadece 8 yöne gidebiliyorsunuz ki 3 boyutlu bir oyun bu, konuşmak istediğiniz karakterler alakasız yerlerde durabiliyorlar, 360 derece dönemeyip sadece 8 yöne hareket ederek onları tutturmaya çalışmak 2019'da uğraşmak istemediğim bir şey şahsen. Veya savaşlar 15 fps, eskiden de öyleydi ama savaşlardaki menüler 60 fps'ydi, *Remastered*'da onlar da 15 fps. Detay gibi görünebilir ama zamanlama (Renzokuken gibi) veya hızlı tuşa basma (Boost gibi) sekanslarında sorun oluyor.

Kısacası evet, Square elinden gelenin en iyisini yapmamış bu *Remastered*'da. Ama şu da bir gerçek ki Square, *FF8*'i yaparken elinden gelenin en iyisini yapmış. Ve *Remastered* da o zamansız klasiği tecrübe etmek için en iyi seçenek.

TARIK'TAN...

Demosunu ablamın oynadığını gördüğümde sadece 8 yaşındaydım. Guardian Force'ların geliş animasyonunu başından sonuna kadar izlemiş, ekranda olup biten hiçbir şeye anlam verememiş ama adeta büyülenmiştim. İngilizcem olmamasına rağmen demoyu çat pat oynadım, gerçeği çıktığında sadece 1 saatlik bilgisayar iznimi baştan sona onun için harcadım ve yıllar boyunca defalarca, defalarca ve defalarca tekrar tekrar dönüp baştan başladım FF8'e. Her bir başlangıçta hem oyunla hem kendimle ilgili yeni şeyler keşfederken, ileride fantastikle bilimkurguya, hayal gücüne ve yazıya, resme, hatta şu anki mesleğime yönlendirdi o ergenlerden oluşan 6 kişilik ekip beni. Hâlâ her bir sahnesi tüm diyaloglarıyla aklımda, hâlâ stresli zamanlarda müzikleriyle beni her şeyin başlangıcına ve günlük hayatta bir daha asla bulamayacağım o huzurlu günlere hayal gücümle döndürüyor FF8.

+

- Squall ve Rinoa
- Ve de tabii Selphie, Zell, Quistis ve Irvine
- Laguna'yı da unutmayalım
- Yani kısacası kusurlarıyla, tutkularıyla, yaşadıkları değişimlerle harika kaleme alınmış karakterler
- Büyü ve bilimkurguyu bir araya getiren benzersiz bir tondaki, tattaki dünyası
- FF serisinin müzikleri her zaman güzeldir, FF8 de bu konuda en başarılılarından biri
- Remastered'ın getirdiği, eski hantallıkları egale eden yenilikler
- Yeni karakter modellemeleri de gayet şık

−

- Geri planlar yenilenmemiş, sadece blurlaştırılmış
- Savaşlarda menüler 15 fps'ye kilitlenmiş nedense
- Sadece 8 yöne hareket edebiliyorsunuz

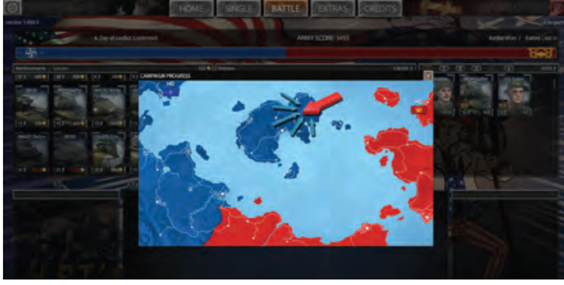
8+



Son Karar

FF8 mümkünse her oyuncunun deneyimlemesini içten dilediğim bir oyun ve Remastered versiyonu orijinalinden de, emülasyonundan da daha ideal.

TÜR: JRYO | **YAPIM / DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 75 TL (Steam), 89 TL (PSN, XBL), 20 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** finalfantasy.fandom.com





Nasıl yani sadece iki fraksiyon mu?



MEN OF WAR: ASSAULT SQUAD 2 COLD WAR

3. Dünya Savaşı başladı, yine

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Kanatları savunmak için M41A3'ün hızı mı daha avantajlı olur yoksa M48A1'in zırhı mı? Peki M103 ile M60A1 arasındaki top farkı ödemeniz gereken ekstra ücrete değer mi? Eğer yazdığım modeller size bir şeyler ifade ediyorsa gerçekçilik konusunda çıtayı her geçen gün daha yukarı taşıyan gerçek zamanlı strateji serilerine zaten alışkansınızdır ve *Men of War* serisinin yeni oyunu *Cold War* muhtemelen listenize girmiştir; ama rastgele dizilmiş gibi görünen bu harfler ve sayıların sizin için bir anlamı yoksa da merak etmeyin, pek bir şey kaybetmiyorsunuz.

Mikrodalgada 10 dakika

Men of War: Assault Squad 2 aslında 2014'te çıkarılan, tema olarak 2. Dünya Savaşı'nı işleyen başarılı bir oyundu. 5 sene sonra aynı isme küçük bir eklemeyle çıkarılan *Cold War* ise *Men of War* serisinin kendine has oynanışını NATO - Varşova Paktı çatışmasına getirmeyi amaçlamış.

Şimdi öncelikle oyunun tek olumlu yanından bahsedeyim. Önceki oyunlarda çalışan oynanış mekanikleri hâlâ gayet güzel; mikro kontrole gömülmek, sadece namlu genişliği 15mm fark eden tank modelleri arasındaki farkları anlamaya çalışmak, evet bunlar sevenleri için hâlâ eğlenceli. Ki zaten *Men of War* serisinin güçlü olduğu nokta da hep bu olagelmiştir; havalı ara videoların eşlik ettiği sürükleyici bir senaryo içermez, asıl iddialı olduğu kısım ayarlarınızı yapıp maça girdiğinizde size sundukları, yani strateji ve savaşın kendisidir.

Peki sırf bir formül tuttuğu için onu biraz makyajlayıp yeni bir oyun olarak çıkarmak? Yo dostum yo, biz bu kasabada böyle insanları sevmeyiz.

NATO ve Varşova Paktı, yersen

NATO ve Varşova Paktı arasında bir savaş yaşandığını varsaymak gayet mantıklı, bunu kabul ediyorum. Oyunda bulunan 2 taraf gayet güzel seçilmiş. Üstelik maçlara girerken bir de bu ittifakların içinden bir ülke de seçiyoruz. Peki size NATO içinde sadece ABD'nin, Varşova Paktı içinde de sadece Sovyetlerin bulunduğunu söylesem?

Yahu yaparken kimsenin aklına gelmemiş mi 2 tarafa da 1'er ülke koyduk NATO'nun Varşova Paktı'nın ne anlamı kaldı diye. Madem oraya NATO yazdın bunun İngiltere'si, Fransa'sı nerde? Hadi diyelim Varşova Paktı'na ekleyecek başka devlet aklına gelmedi; o zaman neden yanlarına Çin'i ve Bağlantısızlar Hareketi'ni de ekleyip İttifaklar arası bir savaş kurgulamadın?

Ayrıca böyle büyük çaplı (!) bir savaş için Campaign haritası olarak dünya haritasında bulamadığım 5-6 şehirlik küçük bir bölge seçilmiş (ki coğrafyam gerçekten iyidir), gerçek bir yer olduğundan bile şüpheliyim. Muhtemelen bunu da oyunda sadece 5 (yazıyla BEŞ) harita olmasına bahane olsun diye böyle tuttular.

Tamam zaten yepyeni bir oyun yapma iddiaları yoktu, 2014'te çıkan oyunun adına küçük bir ekleme yaparak çıkarıldı sonuçta (ki teknik konularda eleştirmememin sebebi de bu) ama *Cold War* şu anki haliyle bir DLC'den farksız. Halihazırda serinin takipçilerinin uzun süre bu yeni oyuna geçiş yapması için bir sebep bulacaklarını sanmıyorum; seriye yeni başlamak isteyenlerse kesinlikle önceki oyunlara yönelsinler.

Mikro, daha da mikro..

Men of War'u diğer strateji oyunlarına göre öne çıkaran noktalardan biri mikro kontrol. Birimleri ister grup halinde ister bireysel olarak seçip siperlere sokmanız, sık sık cephanelerini kontrol etmeniz ve gerektikçe kamyonlarla ikmal sağlamanız gerekmekte.
Ancak oyun bu konuda da size yardımcı olacak hiçbir rehber veya eğitim bölümü içermiyor. Bu oyun özelinde konuşursak bence uğraştığınıza değmez.Ama bu sistemi bir denemek isterseniz 2014 çıkışlı Assault Squad 2'ye bir şans verin derim.



- Öğrenme evresinden sonra oynanış tatmin edici
- Sevenleri için maksimum mikro kontrol

—

- Grafikler çağın gerisinde
- Eğitim bölümüne ihtiyacı var
- Harita sayısı çok az
- Devlet sayısı çok az
- DLC'ler için boşaltıldığı çok belli

4



Son Karar

Maalesef güzel bir oyun olabilecekken içi bomboş bırakılmış.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Digitalmindsoft | **DAĞITIM:** 1C Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-144-cold-war







Dhampir'lere karşı ekstra dikkat edin. Sizin saldırılarınızı misliyle geri iade etmeleri hiç hoş olmuyor.

IRATUS: LORD OF THE DEAD

HAYIR, NECROMANCERLIĞIN BOYUNLARLA DA ROMANTİZMLE DE BİR ALAKASI YOK!

CAN ARABACI

Darkest Dungeon oynadıysanız illa ki en az birkaç kahramanınızı deliliğin getirdiği strese kaybetmişsinizdir. Peki ya hiç karşı tarafta olmayı ve kahramanların psikolojisini bozup ödlerini patlatmayı istediniz mi? Muhtemelen istememişsinizdir. *Umarım* istememişsinizdir... *Iratus*'un yapımcılarıysa belli ki istemekle de kalmayıp bu arzuyu oyuna çevirmişler.

Adamı mezarında ters döndürdünüz

Çağlar önce kahramanlar tarafından yerin çoook altında bir mezara hapsedilmiş necromancer Iratus olarak bir grup işgüzar maceracı tarafından serbest bırakılmamızla başlıyor oyun. Zaten o kadar derinde ya Balrog ya da işte böyle necromancer falan bulunur, ne diye o kadar kazdılarsa... Neyse, tabii bu sefer terazinin "kötü" tarafında bulunduğumuz için hiç vakit kaybetmeden ölüler ordumuzu toplayıp yüzeyi fethetmeye koyuluyoruz. Başta "*Darkest Dungeon* gibi ama kötü taraftayız" olarak özetlenebilecek olsa da yapımcıların kolaya kaçmayıp yeni fikirlerle gelmiş olmalarını da takdir ettim doğrusu.

Unutmadan hemen araya sıkıştırayım: *Iratus* henüz erken erişimde, yani bitmiş bir oyun değil. Özellikle son iki bölümün eksik olması ve ciddi bir dengesizlik gibi giderilmesi gereken problemleri var, baştan söylemiş olayım.

Uyarımızı da aradan çıkarttıktan sonra gelelim *Iratus*'un *DD*'den koptuğu noktalara... Ölüler ordusu kurmak demiştim. Hah, ilk farklılık da burada ortaya çıkıyor. Ordunuzu tamamen kesip biçtiğiniz kahramanlardan elde ettiğiniz... eee, parçalarla kuruyorsunuz. Şunun kafatası, bunun zırhı, berikinin kanı derken bu parçaları belli kombinasyonlarla birleştirip iskelet, ölüm şövalyesi, banşi, mumya vb. dehşetlere çeviriyorsunuz. Aynı kalitede belli parçaları birleştirerek o parçanın bir üst seviye halini elde etmek ve bunları yaratıklarınıza montelemek de mümkün. Özellikle çok üst düzey parçalarla donattığınız ve güçlendirdiğiniz yaratıkları kaybetmek gerçekten üzücü olabiliyor; bir necromancer'dan bekleyeceğiniz üzere rahatlıkla gözden çıkartılabilecek yaratıklar gibi değiller o yüzden. Yine de isteseniz de istemeseniz de bir şekilde ölüyorlar ve o zaman da yeni yarattığınız yaratıkları hızla güçlendirmek için yine öldürdüğünüz kahramanlardan elde ettiğiniz beyinleri kullanıyorsunuz. Beynin IQ'su 5'se, taktığınız yaratığı da doğrudan 5. seviyeye çıkartıyor. Geri dönüp okuyunca yazdıklarımın ne kadar garip olduğunun farkındayım ancak sistem tam olarak bu şekilde işliyor sevgili okur.

Bu yolun geri dönüşü yok

Iratus'un haritası *DD*'nin aksine çok daha lineer. *DD*'de çok zorlandığınızda geri kaçıp gücünüzü topladıktan sonra daha kolay bir yoldan asıl grubunuza kendilerini toplayacak vakit kazandırabiliyordunuz. *Iratus*'taysa arada bir harita üzerinde sağ sol seçimi yapsanız da dönüp daha kolay bir yola sapma gibi bir şansınız kesinlikle yok. Bu da zorlandığınız ve hatta elinizdeki malzemeleri ve yaratıkları tükettiğiniz noktalarda size tekrar toparlanacak şansı vermemesine sebep oluyor oyunun. Hele ki boss savaşlarında asıl takımınızı kaybettiyseniz vay halinize! Daha güçsüz bir takımla tekrar girdiğinizde boss savaşına en baştan başlıyorsunuz ve boss bu sefer daha hızlı bir şekilde sizi paspas ederek oyunun başına yolluyor (normal dövüşlerde verdiğiniz hasar düşmanın üzerinde kalıyor neyse ki).

Yine de erken erişimin başında olmasına rağmen örnek aldığı oyunun üzerine koymayı başaran bir oyun olmuş *Iratus*. Necromancer'ımız *Iratus*'un kendine ait yetenek ağacı olması, *Heroes of Might and Magic*'in kale ekranlarını andıran bir "mezarlık" konsepti gibi yeniliklerle gelmesi onu birebir bir klonun ötesine taşıyor. Eğer erken erişimi oyunu cilalamak için iyi kullanabilirlerse çıktığında *DD*'ye çok ciddi bir rakip ve alternatif olabilir. Gözünüzü üzerinden ayırmayın!



- Kötü tarafı oynamanın zevki bir başka
- DD'yi direkt kopyalamak yerine ilginç yeni mekanikler ekleyerek farklılaşmış
- Kurcaladıkça daha da derinleşen oynanış sistemleri



- Oyunun ana içeriğinde hâlâ eksikler var
- Gideceğiniz yolu bir kere seçtikten sonra fazla lineer ilerliyor
- Zorluk zaman zaman fazla dengesizleşebiliyor

Son Karar

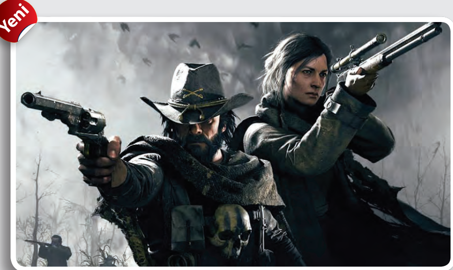
Daha potansiyelinin tamamına ulaşamamış olsa da türü sevenlere ve karanlık tarafın cazibesine kapılanlara şimdiden şiddetle tavsiye edilir!

TÜR: RYO | **YAPIM:** Unfrozen | **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 36 TL (Playstore), 39 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-144-iratus

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

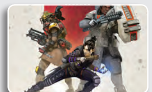
LOOTER SHOOTER'CILAR BU AY BORDERLANDS 3'LE BAYRAM EDİYOR! EFSANELER FF8 VE CATHERINE GERİ DÖNÜYOR! YENİ HEYECANLAR ARAYANLARI STYGIAN, BLASPHEMOUS, RAD KARŞILIYOR... E HADİ İYİSİNİZ BU AY DA!

ÇOK OYUNCULU

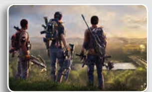


HUNT: SHOWDOWN
PC, PS4, X-ONE

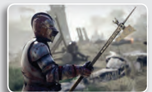
Crytek'in erken erişim aşamasında beğeniyle oynadığımız oyunu bu süreç içerisinde kendinisini çok geliştirdi ve yılın en başarılı ve ilginç multiplayer deneyimlerinden biri olarak karşımıza çıktı. Biraz co-op, biraz rekabet, biraz battle royale ve derinleştikçe derinleşen bir oynanış... İsmini uzun süre anmaya devam edeceğiz gibi.



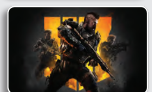
Apex Legends
PC, PS4, X-One
Adı etrafta sık duyulmuyor diye popülerliği azaldı sanmayın, oynayanların çoğu bırakamıyor.



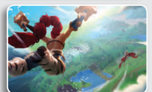
Tom Clancy's The Division 2
PC, PS4, X-One
Ana oyun aşırı genişti, gelen ücretsiz güncellemeler onu daha da genişletti. En iyi looter shooter'lardan.



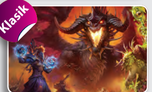
Mordhau
PC
Yakın dövüşe odaklanan az sayıdaki multiplayer oyundan hiçbiri Mordhau kadar tutmamıştı.



Call of Duty: Black Ops 4
PC, PS4, X-One
Bu kez CoD tek kişilik senaryosuz çıkış yapsa da çoklu oyuncusu bu kadar iyi olunca laf söyleyesimiz gelmiyor.

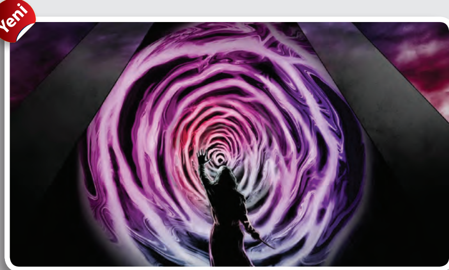


Battlerite Royale
PC
Bir MOBA'yı alıp battle royale yapınca sonuç hiç de fena olmuyormuş.



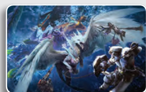
World of Warcraft Classic
PC
2004'te dünyayı değiştiren oyun, o 2004'teki haliyle tekrar çıktı. Hayırlısı...

RYO (Rol Yapma Oyunu)



STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES
PC

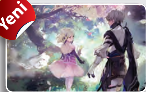
Beklediğiniz Lovecraft esintili, hikÂyesi sağlam, sanat tarzı korku ve gerilim öğeleriyle el ele giden; bir yandan da hem fiziksel hem zihinsel sağlığınızı korumak için elinizden gelen her şeyi yapmanızı gerektirecek o RYO geldi! İstanbullu bir ekibin elinden çıkan Stygian beki de son zamanların Lovecraftian temaları en iyi işleyen oyunu!



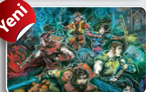
Monster Hunter World
PC, PS4, X-One
Hazır Iceborne da çıkmışken bu harika oyuna bir kez daha dönmenin, daha önce fırsat bulamadıysanız canavarlarla haşır neşir olmanın tam zamanı.



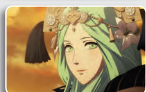
GreedFall
PC, PS4, X-One
Birz klişe temalar üstünden yürüyor, fakat genel olarak iyi işlenmiş hikayesinden dolayı bir şans verilebilir.



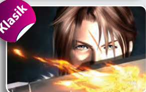
Oninaki
PC, PS4, Switch
Ölümden sonraki yaşamı korumaya çalıştığınız; hüzünlü bir hikaye. Aksiyon kısımlarının güzelliği de cabası.



Children Of Morta
PC, PS4, X-One, Switch
Özel güçlere sahip kahramanlardan oluşan bir aile ve kurtarılması gereken bir dünya! Daha ne diyeyim...

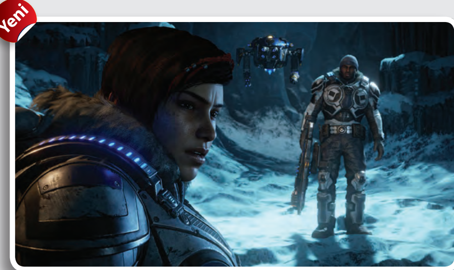


Fire Emblem: Three Houses
Switch
Switch'çiler için Fodlan'da ittifakları güçlendirme vakti! Öğrencilerinizi eğitin ve savaştan sağ çıkmalarını umun...



Final Fantasy VIII Remastered
PC, PS4, X-One, Switch
20 yıl sonra bir efsane, harika grafiklerle geri dönüyor! FF furyasına ortak olmanın tam zamanı.

AKSİYON

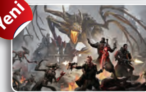


GEARS 5
PC, X-ONE

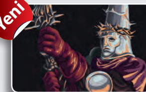
Canlı karakterler, co-op, ilgi çekici ve değişik bir hikÂyeyi destekleyen ortam tasarımları, mod desteği, keyifli ve zorlayıcı savaşlar, harika oyun mekanikleri derken şu ana kadar serinin en iyi oyunu olarak tepeye oturmayı başarıyor Gears 5. Yaşadığı bazı bağlantı sorunları gözardı edilebilir.



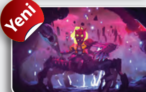
Astral Chain
Switch
Neonlu meonlu, gezip dolaşıp keşfetmeli, oynanışı yenilikçi bir aksiyon. Aksiyon uzmanı Platinum'dan.



Remnant: From The Ashes
PC, PS4, X-One
Merhaba tatlı çocuk, ölmeyi sever misin? Co-op'ta türlü türlü eğlenceler sizi bekliyor. Tek başına... I-ıh.



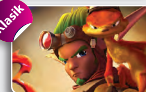
Blasphemous
PC, PS4, X-One, Switch
Dini temaların üstüne kurulu, karanlık ve hata kabul etmez! Tamam, belki biraz eder tövbe edersen...



Rad
PC, PS4, X-One, Switch
Radyasyon kötü bir şey olur mu hiç yaa... Bak ben ne güzel alev kafalı örümcek oldum, sen de gelsene!



Rebel Galaxy Outlaw
PC, PS4, X-One
Aksiyon olsun ama biraz da simülasyonlu olsun, düz silahlı da olmasın öyle diyenlere dış uzaydan bir oyun.



Jak 3
PS2, PS3, PS4, Vita
The Last of Us 2 yaklaşırken Naughty Dog'u bugünlere getiren oyunları hatırlayalım biraz.

Şu ara oynadığın oyun senin hakkında ne düşünüyordur?

1. *"Galiba koca memeli Japon kızlarını sevmeyen birisine çattık..." - Code Vein - ONUR*
2. *"Abi vurma şu hayvancağızlara yaa, çökerttin ekosistemi, soyu tükendi dinozorların! Bak hâlâ vuruyor." Monster Hunter: World - EREN*
3. *"Hayır Sabri, boss'u bu öldürdüğünde de düşmeyecek istediğin silah. İlk 99 denemende anlaman gerekiyordu." - Borderlands 3 - SABRİ*
4. *"Her türlü (teknik) mızmızlığı yaptım ama adamın hiç suratı asılmadı, harbiden hoşlanmış galiba benden." Stygian - İHSAN A.*
5. *"Neyse ki koca memeli Japon kızlarını sevenler de varmış..." - Code Vein - ESER*

Kendi hayatını hangi oyun türüne uyarlardın? (Yaşam simülasyonu diyeni dışlıyoruz)

1. *Sıra tabanlı RYO. Tur sırasının gelmesi çok uzun sürüyor, sıkılıyorum ama hep :(- CAN*
2. *Bu aralar Theme Hospital. - M. İHSAN*
3. *Manual Samuel vardı ya hani... İşte o her ne idiyse ondan. - GÜLHİS*
4. *Ülke şartları sağ olsun gelecek kaygısı alıp başını gittiği için Hayatta Kalma/Korku. - ONUR*
5. *Yaşam simülas... Ya ne vuruyonuz, niye dışlıyonuz beni :(- ESER*

Oyunun credits ekranı akarken akıldan geçenler...

1. *Kesin sonuna kadar hızlandırmayıp izleyenlere başarım falan veriyordur şimdi, aman hiçbir düğmeye elleşmeyeyim. - ESER*
2. *Ehehe ses dizaynındaki adamın adına bak, ne komik. - SABRİ*
3. *Amma çok kişi ekmek yemiş oyundan yav..." - EMRE S.*
4. *Dur bakayım, acaba Türk var mı? - M. İHSAN*
5. *Sonuna kadar bekleyeyim de bonus görüntüler neyim varsa kaçırmayayım. - İPEK*

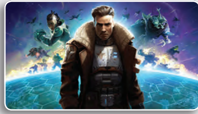
STRATEJİ



Total War: Three Kingdoms
PC
Çin'i konu alan Three Kingdoms'ın neredeyse her açıdan en gelişmiş Total War olduğuna şüphe yok.



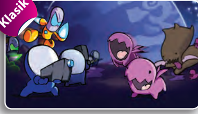
They Are Billions
PC, PS4, X-One
Daha erken erişimde son yılların en popüler stratejilerinden olmayı başardı. Eh zombileri seviyoruz, yapacak bir şey yok.



Age of Wonders: Planetfall
PC
Heroes'umsu serilerin en sevilenlerinden Age of Wonders bu kez bilimkurgu türünü deniyor ve bu işin altından da başarıyla kalkıyor.



Cliff Empire
PC
Şehir kurma oyunları az çıkmaya başladı. Mükemmel olmasa da kendine ait bir tadı olan Cliff Empire düşünülebilecek bir seçenek.



StarCraft
PC
Oyunun kendisi ve Remastered versiyonu zaten malum. Ve artık oyunu çizgi filmimsi grafiklerle de oynayabiliyorsunuz! Evet.

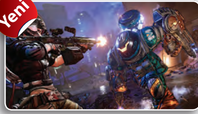
FPS



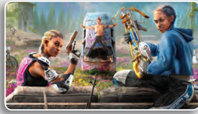
Metro Exodus
PC, PS4, X-One
Yüksek beklentilerimizi bile aştı Exodus. Her açıdan bu kadar etkileyici bir tek kişilik FPS oynamayalı uzun zaman olmuştu...



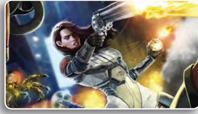
Rage 2
PC, PS4, X-One
"Açık dünya Doom" gibi düşünün, yine çok acayip gaz ama işte açık dünya olsa o kadar güzel olmazdı ki Doom zaten?



Borderlands 3
PC, PS4, X-One
Vurdu, kırdı, macera... Oh, oh! İyiyiz gene hadi. Hype'landığımız, ağzımızın suyu aka aka beklediğimiz devam oyunu sonunda geldi.



Far Cry: New Dawn
PC, PS4, X-One
Çok acayip farklı bir Far Cry beklemiyorsanız, 5'in değişine, renkli kıyamet sonrası haline de okeyseniz neden olmasın?



Ion Fury
PC
1999'da değil de 2019'da çıktığına inanmakta zorluk çekeceğiniz, her konuda aşırı eski kafa ama çok eğlenceli bir FPS.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



NBA 2K20
PC, PS4, X-One, Switch
Aynı basketbol oyununun yeni adamlısı bu sene de karşımızda. Bu da 2K19 ucuzla- Bunu yapan bir ben değilim, değil mi?



Samurai Shodown
PC, PS4, X-One, Switch
Dövüş oyunu severler kadim serinin sağlam bir geri dönüş yapmasını yıllardır bekler dururdu. Muratlarına erdiler.



Assetto Corsa: Competizione
PC
Nispeten küçük bir stüdyondan beklemeyeceğiniz kadar gerçekçi bir yarış simülasyonu. Niş olarak kalmaması dileğiyle...



Crash Team Racing - Nitro Fueled
PS4, X-One, Switch
Ülkemizdeki çoğu dinozorun ilk kart oyunuydu, yeri çok ayrı. Güzel de yenilenmiş. Ama aslında hatırladığınız kadar iyi olmayabilir.



Soulcalibur
Xbox 360, Dreamcast
Zamanında Dreamcast'in en iyi oyunu, en iyi 10 dövüş oyunundan biri seçilmiş bir klasik. Artık telefonunuzda bile oynayabilirsiniz.

AYIN ALTIN OYUNLARI


BORDERLANDS 3


STYGIAN: REIGN OF THE OLD ONES


MONSTER HUNTER WORLD: ICEBORNE

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

CoD, Destiny, Ghost Recon, The Outer Worlds... Japon oyunları rüzgârından sonra sıra Batılı ağır toplara geldi!

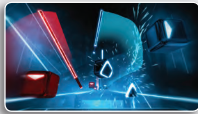
Ekim '19	
Destiny 2: Shadowkeep	1 Ekim
Tom Clancy'S Ghost Recon: Breakpoint	4 Ekim
Ghostbusters: The Video Game Remastered	4 Ekim
Trine 4: The Nightmare Prince	8 Ekim
Yooka-Laylee and the Impossible Lair	8 Ekim
Grid	11 Ekim
Indivisible	11 Ekim
Killer Queen Black	11 Ekim
Little Town Hero	16 Ekim
Plants vs Zombies: Battle for Neighborville	18 Ekim
The Legend of Heroes: ToCS III	22 Ekim
WWE 2K20	22 Ekim
Call of Duty: Modern Warfare	25 Ekim
MediEvil	25 Ekim
The Outer Worlds	25 Ekim
Luigi's Mansion 3	31 Ekim
Kasım '19	
Just Dance 2020	5 Kasım
Mario & Sonic at the Olympic...	5 Kasım
Planet Zoo	5 Kasım
Death Stranding	8 Kasım
Need for Speed: Heat	8 Kasım
Romancing Saga 3	11 Kasım
Pokémon Sword & Shield	15 Kasım
Star Wars Jedi: Fallen Order	15 Kasım
Shenmue III	19 Kasım
Doom Eternal	22 Kasım



SANAL GERÇEKLİK



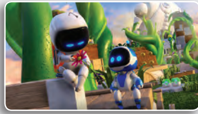
Blood & Truth
PSVR
Büyük bir prodüksiyon, müthiş bir aksiyon. Abartılı bir aksiyon filminin baş karakteri olduğunuz hissini inanılmaz veriyor.



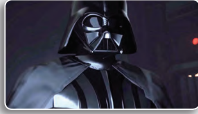
Beat Saber
Vive, Rift, WMR, PSVR
VR'la alakalı olsun veya olmasın herkesin ilgisini çekmeyi başaran süper eğlenceli oyun Beat Saber tam sürüme çıktı.



Gorn
Vive, Rift, WMR, Index
Kısıtlı içeriğe sahip bir oyun olsa da çizgi filmsi görseller eşliğinde bol kanlı gladyatör dövüşleri yapmak çok eğlenceli.

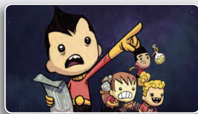


Astro Bot: Rescue Mission
PSVR
VR'ın platform türüne bu kadar yakışacağını bu oyunu görmeden önce tahmin etmemiz mümkün değildi.



Vader Immortal - Ep.1
Rift
"Star Wars markasının ekmeğini yeme çabası işte" derseniz çok yanılırsınız. Vader Immortal tam oyun değil, ama eşsiz bir tecrübe.

MACERA & BULMACA



Oxygen Not Included
PC
Yalan o yalan! Oksijen var gayet, ayrıca lazım da! Mikro yönetim neymiş gelin de görün. (İçme suyuna işeyene dayak var bu sefer.)



Ancestors: The Humankind Odyssey
PC, PS4, X-One
"İnsanlığın doğuşuna tanıklık edin" diyen belgesellerin bir adım ötesi. İzlemeyin, oynayın!



Pathologic 2
PC
Normal bir oyun gibi değerlendirmemelisiniz Pathologic 2'yi. Farklılığına kucak açabilirseniz unutamayacağınız bir tecrübe yaşatacak.



Erica
PS4
Senaryosuna dahil olduğunuz bir kısa film gibi Erica. Kafa karıştıran, insana kendisinden bile şüphe ettiren bir gerilim.

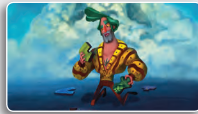


Telling Lies
PC
Sinematik bir polisiyenin içinde pasif bir dedektif olmak nasıl bir duygu acaba? Anlaşılan hafiften rahatsız edici, fazlasıyla sürükleyici.

BİR GARİP OYUN



Macdows 95
PC
Türk bir yapımcıdan, çıldırtan bilgisayar şarj etme oyunu. Bulmaca üstüne bulmaca içinde kaybolma vakti.



Sync: Party Hard
iOS
"Oha benim vücudum bu şekle de girebiliyormuş?!" diye şaşırmak isterseniz bu süper yaratıcı mobil oyunu kesin deneyin.



Devolver Bootleg
PC
8 oyundan oluşan bir paket. Oyunlar neler mi? Catsylvania, Enter the Gun Dungeon, Hotline Milwaukee... Orijinallik had safhada yani.



Sky
iOS, Android
Journey'nin yapımcıları benzer bir şeyi bu kez telefonlar için yapmışlar. Sarı ağırlıklı Journey'in aksine Sky daha iç açıcı tabii.



Catherine: Full Body
PS4
Bu kafa karıştırıcı, çekici mi ürkünç mü olduğuna karar veremediğimiz macerayı ilkinde kaçırdıysanız, şimdi dalmanın tam zamanı!



DİPTEKİLER YUKARIYA ÇIKTIĞINDA...

PARASITE

EREN ERYÜREKLİ

Zehirlidir bazı insanlar, hayat enerjinizi, zamanınızı, paranızı ve hatta belki de yaşamınızı elinizden alırlar. Bunu bilerek yapanlarıysa en korkunçları, en habisleridir, öyle ki o tür bir insan hayatınızın köşesinden içeri sızdığında eliniz kolunuz bağlanır bazen ve karşı duramazsınız gelen fırtınaya karşı. Bunu bilmeden yapanlarsa en basit tabirle kaba, ölçüsüz ve cahildir. Çünkü ne kendi işe yaramazlıklarının farkındadırlar ne de size yaşattıkları için bir sorumluluk alırlar. Ruh fakiridirler ve suçu hep başkalarına atarlar. Parasite'a konu olan ve ekonomik durumu pek de parlak olmayan Kim ailesi işte o tehlike arz eden ilk sınıfa giriyor ve Park ailesinin başına musallat olmak üzereler.

Parasite benim çok sevdiğim Güney Koreli yönetmen Joon-ho Bong'un yeni uzun metrajı ve şimdiden cebine Cannes'daki en prestijli ödül olan Altın Palmiye'yi koymuş durumda. Bong'u Snowpiercer, Okja ve kişisel favorilerimden The Host'tan hatırlayabilirsiniz. Yine oradan tanıyıp sonrasında tüm önemli filmlerini izlediğim doğaçlamanın kralı Kang-ho Song da filmin başrolünde ve Kim ailesinin babasını canlandırıyor. Olaylar fakirliğin dibindeki Kim ailesinin oğlunun hasbelkader bir şekilde zenginliğin zirvesindeki Park ailesinin kızına eğitmen olmasıyla başlıyor ve Kim'ler zamanla Park'ların yaşamına ince ince sızarak onlarla simbiyotik bir yaşam sürmeye başlıyorlar. Zaten Parasite ismi de bu zenginle fakirin karşılıklı sömürüye dayanan ilişkisinden geliyor. Hatırlarsanız Snowpiercer'da da böyle bir zengin fakir vurgusu vardı, Okja'da da. Lakin gelen eleştirilere bakılırsa Bong bu sefer sinematik dilini daha da keskinleştirerek ve didaktik olmadan bu ilişkiyi derinlemesine incelemiş. Ha bu esnada eğlenceli olmayı, hüznü ve yer yer fena halde germeyi de unutmamış. Film hakkında "şaheser", "ustalık eseri" ve "olağanüstü" lafları dillere pelesenk olmuş durumda ve bu gazla giderse Parasite'ın Oscar'larda bir adaylık kapacağı, hatta ödülle döneceği de konuşuluyor. İlginç şekilde onca iyi iş çıkarmasına rağmen Güney Kore sinemasından tek bir film dâhi Oscar'a aday olamamış durumda. Hani bir Oldboy es geçilmiş, Wailing gibi muazzam bir korku filmi yok sayılmış ve Handmaiden hiç edilmiş durumda. Yani aday olursa Bong'un filmi tarih yazacak yüksek ihtimalle.

Filmi özel kılan bir diğer husussa yönetmenin sinemasında bugüne değin kullandığı tüm öğelerden birer parça içermesi, bu bir oyuncu ya da tematik bir nokta olabildiği gibi kadrajlar ve kompozisyon anlamında da yönetmenin mazisine atıflar içerme şeklinde vuku bulmuş. İzleyenler özellikle 2. yarıdan sonra gerçekleşen kimi olayların sinema tarihinin en iyi ters köşelerinden olduğunu söylüyorlar. Üstelik bu ani dönüşümlerin hiçbirisinin de sırıtmayıp Shyamalan usulü şaşırtmak için şaşırtmaca olmadığı, anlamlı sürprizler içerdiği de belirtilmiş. Bu anlamda filmden hem eğleneceğiniz hem de moralinizin bozulacağı bir atmosfer bekliyorum ki özellikle The Host ve Okja yönetmenin bu yönünü çok güzel ortaya seren filmlerdi ve böylesi zorlu bir seyirlikte özellikle Kang-ho Song'un doğal oyunculuğu bizi alıp götürecektir diye tahmin ediyorum. Kadronun geri kalanıysa uzaktan gayet iyi durmakta zaten.

Bizde belli başlı yerlerde gösterilecek olan Parasite bu yılın en çok konuşulan yapımlarından ve arada bir gelen o nadir kafa açıp tartışma ortamı yaratan filmlerden birisi belli ki. Parazit yaşamların kesişmesinden peyda olan kaosun izini süren yönetmen Bong, filmi her yeniden izlediğinde aklında bir sonraki filminin canlandığını da belirtmiş. Eh bize de şimdilik bu sinemasal ziyafetin acı tatlı zehrini kaşıklamak düşer o halde.



GÜNEY KORE'DEN İNSAN MANZARALARI

3-Iron (2004)

Bizdeki daha iyi çevirisiyle Boş Ev yönetmen Kim-Ki-Duk'un en iyilerindendi. Neredeyse hiç diyalog olmayan film sessizliği ve oyuncuların beden dilini kullanarak şairane bir atmosfer yaratmış, şiddet içeren sahnelerinde bile dinginliğini koruyabilmişti. İşsiz güçsüz bir gencin boş evlere sızarak oralarda yaşaması üzerine kurulu yapım ilerledikçe çok saf bir aşkı ve sınıf ayrımlarının anlamsızlığını müthiş bir beceriyle anlatıyordu.

A Taxi Driver (2017)

Dul bir taksi sürücüsü 1980 Seul ayaklanmaları sırasında taksisine aldığı Alman gazeteci yolcusunu isyanın kalbine taşımaya çalışırken kendisini ve ülkesini sert derslerle yeniden tanıyacaktır. Amerikan hegemonyasındaki Güney Kore'nin iç yüzüne ve insanlık hallerine dürüst ve etkileyici bir bakış atan yapım özellikle oyuncuların performansıyla öne çıkıyordu.

Cast Away On the Moon (2009)

Her izlediğimde beni derinden etkileyen yapım başarısız bir intihar girişimi sonrası kendisini Han nehrinin ortasında bir adada bulan Kim-Seo-ung'un trajikomik öyküsünü anlatıyordu. Sert kapitalist eleştirileri, tadında romantizmi ve sürekli beklenmedik ters köşeleriyle izleyiciyi duygudan duyguya sürükleyen film, aynı zamanda sinema tarihinin en ağlamaklı erişte yeme sahnesine de sahip.

YÖNETMEN: Joon-ho Bong **OYUNCULAR:** Kang-ho Song, Sun-kyun Lee, Yeo-jeong Jo



GÜLHİS CANPOLAT

SUSAMAM!

Bir kişi "rahatsız" olunca...

Geçtiğimiz ay dergi toplantısında bir ara konusu açılmıştı; artık kimse uzun şarkı yapmıyor sanki; her şey radyo versiyonu gibi, üç-dört dakika, kısa kısa… Bir şeyler anlatan, bir hikâyesi olan şarkılar çok az artık. Şanışer de bizimle aynı şeyleri düşünmüş olacak ki sonu gelmeyen, sözü bitmeyen bir şarkıyla çıkıp geldi karşımıza. Susamam'da yer alan rapçilerden Kamuflaj, BBC Türkiye'yle yaptığı bir röportajda Şanışer bir gün kendisini aradığını anlatıyor: "Şöyle 20 konuyu 20 farklı kişinin işlediği bir şarkı yapsak nasıl olur acaba?"

Ve sonuç ortada. Susamam, 6 Eylül'de YouTube'daki klibiyle birlikte ortaya çıkmasının üstünden yarım gün geçmeden 2 milyondan fazla izlendi; Twitter'da sadece Türkiye için değil, dünya çapında TT oldu. Neredeyse 15 dakikalık klip ülkenin gündemine oturdu.

Şu andaysa 30 milyona yakın izlenmesi var klibin. Ve bunu hak ediyor da. YouTube yorumlarından birisi diyor ki, "umarım bu şarkıyı unutmamızın tek sebebi bu dertlerden kurtulmamız olur".

Şanışer'in Fuat, Ados, Hayki, Server Uraz, Beta, Tahribad-ı İsyan, Sokrat St, Ozbi, Deniz Tekin, Sehabe, Yeis Sensura, Aspova, Defkhan, Aga B, Mirac, Mert Şenel, Kamufle'yle birlikte seslendirdiği Susamam birçok gazete ve haber sayfasında kendine yer buldu. Hatta şarkının mesajını destekleyen tweet'ler sadece hayranlardan değil,



devlet yöneticileri ve belediyelerden de geldi.

Son günlerde sosyal medyada insanların sesini duyurmaya çalıştığı birçok konuyu işliyor Susamam. Şanışer ve bu 17 isim birer sanatçı olarak platformlarını kullanıp; Ankara'da yaşanan acı olaylarla gündeme gelen hayvan hakları, Salda Gölü ve Kaz Dağları'yla çevre katliamı, her gün bir başka acı haberle gündemden düşmeyen kadın hakları yanı sıra hukuk, adalet ve faşizm gibi konularda insanların duyurmaya çalıştıkları ses oluyorlar.

Sorgulamanın; haksızlığa, adaletsizliğe karşı durmanın önemini vurgulayan şarkı sözleri, içinden geçtiğimiz şu zamanları özetleyen bir antoloji gibi. Bizi yaralayan bu konuların hepsini bir arada görmekse her şeyi daha da vurucu hale getiriyor.

"Gel, gün olur hapsolur bu suçlu cümleler! / Yenilir hiç olurum fark etmezler! / Susmam, susamam!" diyor nakaratı, sanki başına gelecekleri öngörür gibi. Çünkü üstünden çok vakit geçmeden, yeniden gündeme geldi Susamam.

Hürriyet'in 17 Eylül tarihli haberine göre bir vatandaş Susamam şarkısı ve sözlerinden rahatsız olarak İstanbul Cumhuriyet Başsavcılığına dilekçe verdi ve 18 sanatçı hakkında suç duyurusunda bulundu.

Bu suç duyurusundan bir sonuç alınacağını düşünmemekle beraber, bu haberi Şanışer'in yapmak istediği şeyi başardığının bir kanıtı olarak görüyorum. Hakkını arayan insanlar; eşitlik, adalet isteyen; günü kurtarmayı bırakıp geleceğe bakalım diyen insanlar illa ki birilerini rahatsız edecektir. Şanışer ve bu 17 sanatçı da bu sözleri yazarken insanlarda bu farkındalığı oluşturmak, durumun vahim gidişatını göstermek için kalemi ellerine almışlardır eminim.

Rap toplumsal sorunları, insan hallerini her dönemde ele almış bir müzik dalı. Susamam da Türk rap'inin unutulmaz ve vurucu parçalarından biri olarak hatırlanacak eminim.

PARAM NEREDE KÜÇÜK, ŞİRİN ÇOCUK?!

Lil Nas X, "Old Town Road" ve onun yirmi beş bin versiyonuyla kısa sürede gönlümüzün efendisi haline geldi, listelerden düşmedi. Fakat Fiona Apple geçtiğimiz günlerde verdiği bir röportajda kendisinden şikayetçiydi, bu şikayetini sonrasında Instagram'a taşımaktan da hiç çekinmedi. Apple, Lil Nas X'in "Kim Jong" adlı eski bir şarkısında kendisine ait olan "Every Single Night" isimli parçayı kullandığını ve bunun için kendisine hiçbir telif ödenmediğini söyledi. Vulture'a verdiği röportajdan sonra da Instagram sayfasında "Sen de şarkımı kullandın ve- Şey- Param nerede küçük, şirin çocuk?" dediği bir video yayınladı. Lil Nas X henüz bu konuyla ilgili bir açıklama yapmadı. Şarkı da ün ve şöhrete kavuşmadan önce çıkmıştı elbette ama sanıyorum Fiona Apple'a telifini ödeyecek parası vardır artık. Vardır, değil mi?



BİZ BU SAYFALARI HAZIRLARKEN SONY VE DISNEY ANLAŞMAYA VARDIKLARINI, SPIDER-MAN'İN MCU'DA KALACAĞINI DUYURDU. FAR FROM HOME'UN SONU HAVADA ASILI KALMAYACAK!!



PHASE 4'TEN İLK GÖRÜNTÜLER!!

Eğer Avengers'ın sona erişine henüz alışamadıysanız, nasıl hissettiğinizi anlayabiliyorum. Fakat MCU filmlerinin gelecek fazı gittikçe yaklaşıyor ve Angelina Jolie'nin önümüzdeki yıl Ekim ayında vizyona girecek Eternals filminden set görüntüleri birkaç hayran tarafından yakın zamanlarda internette paylaşıldı. Thena rolünde izleyeceğimiz Jolie, bulanık paparazzi görüntülerinde bile harika görünüyor. Benim asıl merak ettiğim, saçını gerçekten boyadı mı yoksa peruk mu takıyor?



JOAQUIN PHOENIX'İN JOKER'İ YİNE MERCEK ALTINDA!

Joker henüz sinemalarda gösterime girmemiş olabilir fakat Venice ve Toronto film festivallerinde eleştirmenlerin beğenisine sunuldu ve her seferinde sorulan sorular raftan indirildi, tozu alındı, yine ortaya çıktı. Bu film ya insanları şiddete eğilimli hale getirirse?! Phoenix filmde annesiyle yaşayan ve zorlu, sevgiden uzak bir hayat geçiren, gittikçe kanlı duygularına yenik düşen Arthur Fleck'i canlandırıyor. Eleştiri noktasıysa şu: Amerika'da her gün bu ayarda birisi toplu cinayete, silahlı suça karışıyor; bu filmin izleyiciyi Fleck'e sempati duymaya yönlendirmesi bu durumu nasıl etkileyecek?

Ne zaman kanlı bıçaklı bir film çıksa sorulan sorular bunlar. Biz bıktık açıklamaktan fakat ABD'li eleştirmenler suçu başkasına atmaktan bıkmadılar. Bu filmler dünyanın neredeyse her yerinde vizyona giriyor, herkes de oturup ayıla bayıla izliyor ama bu kadar çok silahlı saldırı bir tek ABD'de gerçekleşiyor. Hmm... Tuhaf. Çözülmesi zor bir bilmece gerçekten.

Phoenix'in Joker olarak harika bir performans ortaya koyduğundan şüphem yok. Keyfimize limon sıkmayın. Süper markette taramalı tüfek satmayın. Filme gidin.

KEVIN UZAYDA

Marvel filmlerinin yapımcısı Kevin Feige şimdi de elini Star Wars'a atıyor. Endgame'den sonra Marvel filmlerindeki görevine devam etmeyeceğini açıklayan Feige, şimdi başka bir Disney ürünü olan Star Wars için kolları sıvayacak. Tamamıyla yeni bir hikâye ortaya koymak istediğini söyleyen Feige, Lucasfilm'den Kathleen Kennedy'le birlikte çalışacak. Bir yandan da Chris Evans'ın, magazin sitesi Collider'ın "Hangi MCU aktörünü Star Wars'ta görmek istersiniz?" tweet'ine şakayla karışık "Ben!" diye cevap vermiş olması, acaba bu ikili yine birlikte çalışır mı sorularını da akla getiriyor.

Sadık Yemni

Türk Fantastik Edebiyatının Babası

M. İHSAN TATARİ

Dr. Watson, 'Bohemya Skandalı' isimli hikâyede yakın arkadaşı, ünlü dedektif Sherlock Holmes'ü şu cümleyle ifade eder: "Holmes suçla savaşmayı kendisine meslek edindiği vakit tiyatrolar çok büyük bir oyuncuyu, bilimse çok zeki bir düşünürü kaybetmiş oldu." Ben de diyorum ki, Sadık Yemni'nin kimya fakültesinden ayrılıp yazarlığa başladığı gün ülkemiz çok önemli bir bilim adamından mahrum kalmış.

Bu iki kişi arasındaki benzerlikler inanılmaz. İkisi de uzun boylu, ikisi de yapılı, ikisi de aşırı derecede parlak bir zekâya ve çalışkanlığa sahip. Holmes tam bir kılık değiştirme ustasıdır. Üstat Yemni'nin de 70'lerde takma bıyık ve peruk yaptırarak tanıdıklarını bir güzel kandırdığı, gayet eğlenceli anıları vardır. Beyefendi kişiliklerinden bahsetmeye gerek bile yok.

Benzerlikleri kadar farklılıkları da mevcut elbette. Örneğin Holmes genellikle insanlara mesafeli davranırken Sadık Yemni son derece sıcakkanlı ve de alçakgönüllüdür, hele sohbetine hiç doyum olmaz. Holmes her olayın daima mantıklı bir çözümü olduğunu savunur ve imkânsızı eleyerek gerçeğe ulaşırken, üstat Yemni tam tersine daima mantıktan ve gerçekten yola çıkarak bunların ötesine, tuhaf -hatta kendi deyimiyle tuhaf ötesi- öykülere uzanır o akıcı diliyle.

Sadık Yemni için Türk fantastik edebiyatının babası desem abartmış olmam herhalde. Dile kolay, 1987'den beri romancılık yapıyor kendisi ve eserlerinin çoğu gerçeküstü, bilimkurgu, kuantum, gizem, polisiye ve dram karışımı kitaplar. Ayrıca çok da geniş bir yelpazeye sahiptir üstat. Örneğin Muska, Yatır, Öte Yer gibi romanlarında dini kavramlarla, cinlerle ve eşikten geçerken önce sağ ayağını atan kişilerle karşılaşırken Zaman Tozları, Sokaklar Benim Yeniden, Zihin İşgalcileri gibi diğer eserlerindeyse chat yapan, internette dolaşan, sanal alemin ve paranormal aktivitelerin gırla gittiği maceralara atılan günümüz gençlerine rastlarız. Yine de her birinde (yazarın bilim insanı kişiliğinin bir sonucu olarak) ayaklarını yere sağlam basan, mantıklı açıklamalar karşılar bizi. Ama hepsinin en önemli ve ortak özelliği "bizden" olmalarıdır şüphesiz.

Fantastik eserlerinin yanı sıra bilimkurgu alanında da sık sık kalem oynatır üstat Yemni. Nasıl ki Muska'yla tasavvufi fantastik alanında bir ilke imza attıysa bu yıl çıkan son romanı Çağrılan'la da tasavvufi bilimkurgu sularında dolaşır. Akisfer, Hayalet Kapısı ve Ela gibi kitapları da yine bilimkurgu türündedir.

Ayrıca inanılmaz üretken biridir Yemni. Bugüne dek 30'a yakın roman ve çoğunluğu Gölge E-Dergi'de yayınlanmış 60'tan fazla kısa hikâye kaleme almıştır. Sadece 2012 yılında 7 kitap birden yayınlamış olması bile bu üretkenliğinin en büyük ispatıdır sanırım.

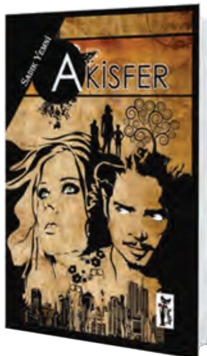
Şuna hiç şüphe yok: Eğer bugün Türkiye'de yerli fantastik edebiyat diye bir kavramdan bahsedebiliyorsak bunu çok büyük ölçüde üstat Sadık Yemni'ye ve onun birbirinden keyifli eserlerine borçluyuz. Sen çok yaşa büyük usta.

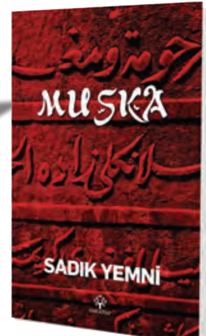
Eserleri

















Hayatı bile roman!

Romanları kadar hayatı da bayağı maceralıdır Sadık Yemni'nin. Örneğin henüz on beş yaşındayken kendi kendine tutuşan mendiller, üzerine basınca ufak patlamalarla sarsılan paspaslar ve suda yanan taşlar gibi bir sürü küçük buluşa imza atmış. 1975 yılında da "yaz tatili" için Hollanda'ya gitmiş ve arkadaşlarına "birkaç ay sonra görüşürüz" demiş, lâkin dönüşü 37 yıl sonra olmuş. Bu ve buna benzer anılarını Durum 429 ve Alsancak Börekçisi isimli anı kitaplarından okuyabilir, bir taraftan geçmişte eğlenceli bir yolculuğa çıkarken diğer yandan da bu renkli kişiliği daha yakından tanıyabilirsiniz.

Sadık Yemni sözlüğü

Kelimelerle oynamayı çok seven, sürekli yeni şeyler üreten biridir üstat Yemni. Öyle ki gerek romanlarında gerekse kısa hikâyelerinde pek çok farklı ve de yazarın mizahi yönünü yansıtan sözcüklerle karşılaşırız. Mesela kendi üslubunu tarif etmek için türettiği "TekinsizX," dilimize 'polisiye' olarak geçen 'thriller' için çok daha isabetli bir sözcük olan "tirildeme," paralel evrenler arasında bir gerçek evren ve yedi kopyasıyla çalışan sistemi ifade eden "Sekizbenlik" ve daha pek çokları yazarın kendi sitesindeki sözlüğünde bulunabilir.

Sır Dosyası

Hatırlar mısınız bilmem, 1999 yılında Star'da Sır Dosyası adında efsane bir dizi yayınlanırdı. M.A.V.İ. Büro'da (Metafizik Olayları Araştırma ve İnceleme Bürosu) çalışan Dedektif Sedat Çelik'in başından geçen cinli perili olayları konu alırdı ve 5 bölüm yayınlandıktan sonra yayından kaldırılmıştı maalesef. İşte o dizinin senaristi ve isim babası da Sadık Yemni'dir. 20 küsur konu özeti, 6 adet senaryo yazmıştır dizi için. Hatta Zaman Tozları ve Zihin İşgalcileri romanlarını kullanılmamış bu senaryolardan yola çıkarak yayımlamıştır.

Muska

Sadık Yemni'nin gerçeküstü alemlerin eşiğinden geçtiği ilk yapıttır Muska. Aynı zamanda en çok bilinen eseridir de. Aralarında Atıf Yılmaz'ın da bulunduğu pek çok isim bu romanı bir sinema filmine dönüştürme planları yapsa da hiçbiri son aşamaya geçemedi maalesef. Ben yine de Sarp Sarmaz'ı ve onun maceralarını beyazperdede görme konusunda hâlâ ümitliyim.

Yakın geleceğin sorunlu konuları

Yemni öykülerinde ve romanlarında bugünün ve yakın geleceğin sorunlu noktalarını ele almayı sever. Ağrıyan romanındaki distopik ortam global ölçekte bir çevre sorununu işaret eder. Zoryak adlı öyküde ilaç mafyasının insanları zombi gibi yaşatarak para kazanmasını konu alır. Agbogloshie Affetmez öyküsünde elektronik artıkların Afrika ülkelerinde depolanmasının sonuçlarına değinir. Halt! adlı öykü dizisindeyse Avrupa'daki siyasi cinayetleri ele alır. Buna benzer örnekleri arttırmak mümkün.



İLLÜSTRASYON **LARA CREMON**

Albus Dumbledore

Harry Potter efsanesinin gerçek mimarı

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

Albus Percival Wulfric Brian Dumbledore. Hogwarts Müdürü, Büyüceşura'nın Başbüyücüsü, Uluslararası Büyücü Konfederasyonu Başkanı, Zümrüdüanka Yoldaşlığı Kurucusu ve Lideri, Birinci Sınıf Merlin Nişanı sahibi, genel kanıya göre dünyanın en güçlü büyücüsü.

Unvanlarını okurken bile hafiften düğmelerimizi iliklеme isteği oluşturan bu adam, tüm bu yüce kişiliğine rağmen serinin en samimi kişilerinden biri olmayı da başarmıştı. Ki Dumbledore'u diğer birçok görmüş geçirmiş, yol gösterici, hikâyede belirdiği anda her şeyin yoluna gireceği hissi uyandıran kurgu karakterlerden ayıran en önemli özellik de buydu. Evet, Dumbledore bir yandan bu özelliklerin hepsine sahipti ve hikâyede o görevi yerine getiriyordu ama bir yandan da büyülerle dolu bu fantastik dünyada "gerçekçi" olmayı başarmıştı.

O da hayatı boyunca büyük hatalar yapmıştı, trajik bir geçmişe sahipti (bkz: "bir ömür süren pişmanlık"). Korkuları, endişeleri vardı. Zaman zaman aciz kaldığı, yardıma ihtiyaç duyduğu anlar olmuştu. Kimisi gözü kapalı güvenirken kimisi ona her zaman şüpheyle yaklaşıyor ve hatta gerekli gördüğünde Azkaban'a göndermeyi bile düşünüyordu. Ve onun da bin bir çeşit fasulye şekerlemesi yerken hafiften bir çekincesi oluyordu. Albus Dumbledore asla kusursuz biri değildi ve tüm bunlar sayesinde, fantastik bir dünyada yaşayan, Voldemort'un bile çekindiği bu büyük büyücü, tanıdığımız çoğu kişiden daha fazla "insan"dı.

Seri boyunca ana karakter Harry Potter gibi görünse de aslında hikâyeyi alttan alttan ilerleten, Harry'nin her hamlesini planlayarak bunun zeminini hazırlayan ve Harry'yi buna yönlendiren, kehanetin gerçekleşmesinde en çok etkisi olan kişi Dumbledore'du. Öyle ki, taktığı yüzükten bulaşan lanet sebebiyle öleceğini anlayınca, ölümünü bile sonrasında yaşanacakları düşünerek planlamıştı.

Ölümüne gelince... Sadece Harry Potter serisinin değil, bence kitap ve sinema dünyasının en beklenmedik ve cesur hamlelerinden biriydi Dumbledore'u öldürmek. Gandalf'ın Balrog'la düştükten sonra hiç geri dönmediğini, Yoda'nın senatoda Palpatine tarafından öldürüldüğünü düşünün; öyle bir şeydi işte Dumbledore'un yavaşça gözlerini kapatarak kuleden aşağı süzüldüğü o an. Yine bir Anka Kuşu'nun alevinde canlanır diye bekledik son kitapta ama, görevini yapmış ve bu dünyada kimseye yenilmeden, bizzat kendi verdiği emirle öldürülerek, onurlu ve huzurlu bir şekilde göçüp gitmişti.

LGBT Tartışmaları

Ölüm Yadigarları'nın çıkışından sonra JK Rowling'in, Dumbledore'un eşcinsel olduğunu açıklamasıyla Harry Potter forumlarında fırtınalar koptu. Zira önceden yönelik bir bilgi verilmemişken birçokları bunun bir pazarlama yöntemi olduğunu düşündü. Eşcinsel ya da heteroseksüel olması Dumbledore'un bizim için ne ifade ettiğini değiştirmiyor. Ama homofobik Dumbledore hayranları için HP evreninin en güçlü büyücüsünün eşcinsel olduğunu öğrenmek, bakış açılarını sorgulamaya katkı yapmış olabilir. Belki de Rowling'in tepki çekeceğini bilerek bunu açıklamasının amacı budur?

Bir Ömür Süren Pişmanlık

Kendisi şüphesiz ki Harry Potter dünyasının en önemli ve başarılı karakterlerinden biri olsa da, maalesef gençliğinde berbat bir kardeşti.

6 yaşındaki kız kardeşi Ariana'nın bir grup muggle tarafından saldırıya uğraması, Dumbledore ailesi için felaketin başlangıcı oldu. O 3 Muggle'ı öldüren babası Azkaban'a kapatılmış, kız kardeşi büyü gücü dengesizleştiği için sürekli ilgilenilmeye mecbur kalmıştı. Ariana'nın bir öfke nöbeti sırasında yanlışlıkla annelerini öldürmesiyse; o sıralar bir dünya turuna hazırlanan ve parlak, yetenekli, önü açık bir genç olan Albus'u küçük köylerine dönüp kardeşlerine bakmak zorunda bırakmıştı.

Oradayken kapana kısılmış ve çaresiz hisseden Albus'un, kendisi gibi genç ve gözü pek Grindelwand'un yenilikçi ve anarşist fikirlerine hayran olmaması mümkün değildi. Bu ikilinin dostluğu sonunda Albus'un evi terk etme kararı almasına neden olmuş, erkek kardeşi Aberforth'un buna itiraz etmesiyle başlayan üçlü düello sırasında kimin asasından çıktığı belli olmayan bir lanet onları durdurmaya çalışan Ariana'yı öldürmüştü.

O gün Ariana'yı kendisinin öldürmüş olabileceği ihtimali Albus'un hayatı boyunca kendisini suçlu hissetmesine neden oldu; bunu söyleyebileceğinden korktuğu için yıllarca Grindelwand'la karşılaşmaktan çekindi ve onun güçlenmesine müsaade etti. Uzun yıllar sonra bile (serinin 6. kitabında) kendisine vereceği zararı bilmesine rağmen kız kardeşini bir an olsun görüp özür dileyebileceği umuduyla içinde Diriltme Taşı olduğuna inanılan Marvolo Gaunt'un lanetli yüzüğünü takmış ve kendi ölümüne giden yolu açmıştı.



EREN ERYÜREKLİ

YARATICILAR: Travis Beacham, René Echevarria
OYUNCULAR: Orlando Bloom, Cara Delevine, Tamzin Merchant, Arty Froushan **IMDb NOTU:** 8,1

CARNIVAL ROW

Perilere özgürlük!

"Cara Delevine kötü bir oyuncu" lafı son birkaç yıldır dillere pelesenk olmuştu. Ama neden olmasın ki? Sonuçta Suicide Squad, Valerian ve Pan gibi yüksek bütçeli kötü filmlerde oldukça da talihsiz rollerde izledik kendisini. Ve bir önyargı oluştu kafamızda, tıpkı Carnival Row'daki fantastik Viktoryan şehri Burgue sakinlerinin öte diyarlardan gelen Periler, Puck'lar (keçi boynuzlu ve toynaklı ahali) ve At adamlar için geliştirdiği gibi bir önyargı. Ve çoğu önyargı gibi bunun da silinip gitmesi bir iyi işe bakıyordu. İşte Carnival Row, Delevine'in o iyi işi olmuş.

Dizinin amacı kör gözüne parmağım şeklinde (ki belki de böylesi daha doğru bir yaklaşım) ırkçılık, ayrımcılık, göçmenlik, sınıf ayrımcılığı gibi konuları masaya yatırırken bir yandan da karanlık ve vahşi bir seri cinayet öyküsü anlatmak. Bunu müthiş detaylandırılmış, tarihi, mitolojisi oturtulmuş tanıdık öğelerle bezeli yepyeni bir fantastik dünyada yapıyor ve hakkını da veriyor sonuna kadar. Makyajlar, efektler, setler cidden on numara. Hani özellikle perilerin kanat ve uçma efektleri çok keyifli bir görsellik oluşturuyor ve hikâyeye ilginç bir boyut katıyor çoğu yerde. Birkaç sahnede sırıtması haricinde gördüğüm en iyi peri kanadı efektleri derim rahatlıkla.

Dizinin bu yepisyeni dünyasına girmek ilk bölümlerde biraz yoğun bir bilgi bombardımanı gibi gelse de özellikle 3. bölümden sonra hem karakterler çok güzel oturuyor hem de öykü hız kazanıp epey ilginç yerlere evriliyor. Misal, başlarda pek bir olayı yok gibi görünen yan karakterler bir anda önem kazanıp öyküyü sürüklemeye başlıyor filan, bunlar gayet hoş. Ama bazen de oldukça önemli olacakmış gibi durup bir yere varamayan mevzular da var. Hani biraz karışık bir yelpaze mevcut olay örgüsü açısından, bu da kimi noktalarda dizinin aleyhine çalışmış.

Ben genel olarak sevdim ve özellikle Tanzim Merchant'ın şımarık soylu kız karakterinin öyküsü beğenimi kazandı fakat o konu bile sezon sonunda bağlandığı yerle kafalarda soru işaretleri bıraktı misal. Herhalde sonraki sezonlarda orayı deşeceklerdir. Bir lafım da dizinin yapımcılarından olan Orlando Bloom'a; ya abi bir kere de sert erkek olmasan ya, ne bileyim yakışıklısın (yaşlanmak da ekstra yaramış), kaslısın falan da hep aynı roldesin be abicim. Ha ama hakkını vermiş tabii Orlando ona lafım yok, karizmasıyla, duruşuyla, boş ifadeleriyle yine klasik bir Bloom karakteri olmuş Philo. Ama işte Cara'nın peri kızı Vignette'i ben sanki daha çok sevdim. Aralarındaki kimya ve romantizmse gayet güzel işliyor ve inandırıcı.

Dizinin tonu sert ve +18 sahneler bolca mevcut. Ama bu sert ton, üstüne basa basa söylediği cahillikle uzlaşılamayacağı mesajı ve göçmenlik kavramının yarattığı sorunları detaylı şekilde masaya yatırışı beklenmedik derecede başarılı. Keşke ana öykü dışındaki muhabbetlere biraz daha az zaman harcansaydı demeden edemedim ama buna da şükür. Dizinin Lovecraftçı öğeleriyse tam tadında, fantastik dünyaları sevenler kaçırmasın.

TV'NİN GOTİK MASALLARI

Sisli sokaklar, favorili beyefendiler ve yağmurlu Londra geceleri bizi bekler.



PENNY DREADFUL *(2014)*

Viktoryen dönemin rüya kadrosu diyebileceğim bir ekip hem içlerindeki hem dışarıdaki canavarlara karşı bir mücadelede bulurlar kendilerini. Son derece iyi yazılıp oynanmış bu diziyi izlemeyen kalmasın zaten.



THE ALIENIST *(2018)*

Bir gazetede çizer olarak çalışan John Moore'un yolu psikolog Dr. Kreizler'le kesişir ve ikili seri bir cinayeti aydınlatmaya çalışırlar. Atmosferi ve oyunculukları hayli güçlü bir yapım.



RIPPER STREET *(2012)*

Karındeşen Jack'in etrafa terör estirdiği sokaklarda asayişi sağlamaya yeminli Dedektif Edmund Reid ve ekibinin bol kanlı öyküsü adrenalini yüksek bir seyirlik sunuyordu.

EDİTÖRÜN NOTU: Olay örgüsü biraz karmaşık ve kalabalık olsa da son kertede mesajı ve görselliğiyle izlenmeye değer bir yapım Carnival Row. ★★★★☆

YARATICI: Jenji Kohan **OYUNCULAR:** Tyler Schilling, Laura Prepon, Uzo Aduba **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDB NOTU:** 8.1

ORANGE IS THE NEW BLACK

2013'ten beri 7 sezon, 91 bölüm, onlarca yan karakter, yüzlerce mini anlatı… Biraz geç keşfettiğim, Piper'la tanıştıktan sonraysa bölümleri ara vermeden, ardı ardına ilgiyle izlediğim Orange is the New Black sonlanmış durumda.

Hapishane temalı dizilerden Prison Break ilk iki yılında başarılı, ilgi uyandırıcı tempoda giderken, sonraki sezonlar zorlama olmaya başlamıştı. Büyük kısmı kadınlar cezaevinde geçen OitNB'yse, yedi yıl boyunca izleyicide bıraktığı duyguları canlı tutmayı başardı; son sezonda "aşırı hayalperest"likten mustarip Lorna rolündeki Yael Stone'un yaşından fazla gösteren fizik hali gibi ufak tefek üzücü ayrıntılar dışında, duygusal, insanı taraf tutmaya zorlayan yapısını bozmadan devam etti.

Bilmeyenler için; gerçek olay ve kişilerden, Piper Kerman'ın mahkûmiyet anılarından uyarlanmış dizide, bir gençlik hatası nedeniyle 15 ay hapis cezasını minimum güvenlikli bir hapishanede çeken Piper Chapman'ın çevresinde gelişen olayları izleriz. Eski nişanlısı, en yakın arkadaşı, kız arkadaşı, cezaevindeki diğer mahkûmlar, gardiyan ve görevliler, aileleri, ilişkileri, cezaevi dışındaki hatta öncesindeki hayatları derken dallanıp budaklanan, farklı ve değişik bir sürü küçük öyküyü de izlemiş oluruz. Örneğin final sezonunda eklenen, yasadışı göçmenler kısmında, iki küçük çocuğun mahkemeye çıkarılmasına, önceki bölümlerde çıkarcı, yalancı bir karakter olarak bilinen Nat Figuroea'nın sert tepki göstermesi ilginç geldi bana.

Piper'ın şartlı tahliye sonrası eski yaşamına uyum gösterme çabaları ve isyan sonrası maksimum güvenlikli hapishanede zorlu yaşamlarına devam eden dostları, Daya gibi kişilik değiştiren karakterler, empati kurma ve özür dileme seanslarının ardından, son bölümde çok talihsiz şekilde vedasını yapan bir yan karakter haricinde, herkese ektiğini biçecek şekilde "son"lar hazırlanması sürprizleri azaltmış biraz. Gene de farklı kesimlerden gelen, kaderin birleştirdiği insanların aile ilişkilerini, umutlarını, hayallerini, hatalarını duygusal ve samimi bir dille anlatmayı başaran diziye yakışan bir final sezonu olmuş diyebilirim rahatlıkla. (Biterken çalıyordu: You've Got Time - Regina Spektor). ■ **NOYAN**

DİZİ FİNALİ



EDİTÖRÜN NOTU: Takipçileri çoktan izledi bile, diziyi izlemeyenlereyse başlamalarını öneririm; seveceğiniz, güleceğiniz, kızacağınız birçok karakterle tanışacaksınız. ★★★★☆

YARATICI: Matt Groening, Josh Weinstein **SESLENDİRENLER:** Abbi Jacobson, Eric Andre, Nat Faxon, John DiMaggio **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDb NOTU:** 7.2

2. SEZON



DISENCHANTMENT

İlk sezonunda belirli bir hayran kitlesi edinen Disenchantment kaldığı yerden oldukça hızlı şekilde devam ediyor. Dreamland ahalisi taşa dönüşmüştür, Kral Zog tek başınadır ve Bean annesinin yanına dönmüştür. Tabii Bean annesinin habis planlarını kısa sürede çözer ve Luci'nin de yardımıyla kaçar ki esas şamata da burada başlıyor zaten.

2. sezonu ben daha çok sevdim, dili daha sert ve senaryolar da daha akıcı. Yine aralarda filler tadında bölümler olsa da onlar da bu sefer daha eğlenceli ve keyifli, özellikle elflerin insanların yıllık banyo gününden akan pis sulardan hastalanıp telef oldukları bölüm beni epey güldürdü, hakeza cennet-cehennem arasında geçen macera da bir hayli eğlenceliydi.

Zaten artık karakterler de oturduğu için bu sezon daha bir hızlı aktı gibi ya da benim keyfim yerindeydi izlerken oldukça. Dizinin sosyal ayrımcılık üzerine aralara sıkıştırdığı espriler de gayet sağlam, aynen devam etsin. Hafif bir eğlencelik arıyorsanız ıskalamayın. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bu sezon dizi daha bir kendi kimliğini buldu ve hız kesmeden de devam edecek gibi. Akıcı ve keyifli bir seyirlik sizleri bekliyor. ★★★☆☆

YARATICI: Nobuhiro Motohashi **OYUNCULAR:** Takayuki Yamada, Shinnosuke Mitsushima, Misato Morita **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix **IMDb NOTU:** 8.0



The Naked Director

Porno yahut "filtrelenmiş" söyleniş şekliyle yetişkin içerikli filmler dendiğinde aklımıza haliyle ilk olarak Kuzey Amerika geliyor; ancak Japonya da sektöre epey bir katkı sunmakta. Bu ay izlediğim The Naked Director da bu ülkenin porno endüstrisini adeta bir noktadan alıp bambaşka bir noktaya taşıyan, bir nevi bugünkü haline getiren ve şaşırtıcı olmayan bir şekilde porno imparatoru olarak da anılan ünlü yönetmen Toru Muranishi'nin, en az mesleği kadar ilginç olan hayatını genel anlamda başarılı bir şekilde resmediyor.

Muranishi aslında porno işine atılmadan önce İngilizce ansiklopediler satmaya çalışan ve esasen başlangıçta oldukça başarısız bir pazarlamacı. Aynı zamanda evli ve çocuklu. Evliliğinin de bir süre sonra sallantıya girmesinin akabinde çok radikal seçimler yaparak imparatora dönüşmüş. Dizi bu iniş-çıkışları çok iyi kotarmış. Sonra, Muranishi'nin biyografisinin arka planında şahit olduğumuz Japonya toplumsal hayatının çeyrek yüzyıllık dönüşümü de beni tavlayan başka bir unsur oldu açıkçası. Aynı bağlamda Yakuza, Japon Polis Teşkilatı ve dönemin medya işleyişiyle ilgili de eser miktarda bilgi sahibi oluyorsunuz. Kısacası elde gayet güzel bir materyal var ve buna yakışır şekilde akıyor dizi.

Çoğunlukla övmeme rağmen bazı sıkıntıları da var: Mesela bazı konular çok üstünkörü geçiliyor, haliyle birtakım dramatik olaylara karakterlerin tam olarak nasıl reaksiyon verdiğini anlayamadan sezonu tamamlıyoruz. Yine de şu noktaya kadar söylediklerim ilginizi çekiyorsa mutlaka kendisine bir göz atın derim. Bir de ismiyle müsemma, The Naked Director fazlaca +18 sahne barındırmakta, uyarmadın demeyin. ■ **İHSAN A.**

EDİTÖRÜN NOTU: Değişik bir hayat hikâyesi dinlemek isteyen herkes bir şans vermeli. ★★★★☆

○ **YARATICILAR:** Akiva Goldsman, Geoff Johns, Greg Berlanti ○ **OYUNCULAR:** Brenton Thwaites, Anna Diop, Teagan Croft, Ryan Potter ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** DC Universe ○ **IMDb NOTU:** 8,0



Titans

Warner Bros.'a gerçekten de güven olmuyor sevgili Oyungezerler. Titans'ın ilk sezonunu final bölümü hariç öve öve bitirememiştim. Bununla birlikte son bölüm zayıf kalmıştı ve hiç de final gibi hissettirmiyordu. Bunun sebebi ikinci sezonun başlamasıyla ortaya çıktı. Ciddi ciddi ilk sezonun final bölümünü anlamsızca ikinci sezonun başına koymuşlar. Bu kararı kim aldıysa, kim onayladıysa tebrik ediyorum, zira büyük saçmalamışsınız.

İkinci sezonun ilk bölümü diğer iki bölümden haliyle bir hayli kopuk olmuş. Üstelik hikâyenin gidişatı da oldukça tahmin edilebilir duruyor. Ne yazık ki bazı epik Titans hikâyelerini eğip, büküp yarım yamalak bir şeyler sunacaklar sanırım. Doctor Light'ın işlenişi ve Jason/Deathstroke bölümleri buna dair ipuçları bıraktı ve ne yazık ki gelecek bölümler adına endişelenmeme sebep oldu. Deathstroke bölümlerde ağırlık gösterdikçe kalite de artar diye umuyorum, bununla birlikte aksiyon sahneleri de Deathstroke'un şanına yakışır olmak zorunda.

Lord Friendzone'un (Iain Glen) Batman'i de hiç ama hiç olmamış. Alfred olsa daha iyiymiş yahu. Keli gözüken Batman mi olur, Bruce Wayne mi olur arkadaş? 1.90, 2 metrelik kahramanları 1.70'lik adamlara oynatıyorlardı, şimdi de Batman'i kel yaptılar. Sanırım benim gibi kısa ve kel insanlara bir umut ışığı yakıyorlar, sizden de kahraman olur demek istiyorlar. ■ **YASİN**

EDİTÖRÜN NOTU: Her şeye rağmen dizi hâlâ izlenebilir durumda. ★★★☆☆

○ **YARATICILAR:** Joe Penhall ○ **OYUNCULAR:** Jonathan Groff, Holt McCallany, Anna Torv ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDB NOTU:** 8.6



MINDHUNTER

Henüz seri katillere "seri katil" isminin bile konmadığı yıllarda, aynı suçu tekrar tekrar işleyenlerin davranış biçimlerini bir metodoloji geliştirerek anlamaya çalışan FBI ajanları Holden Ford ve Bill Tench, ikinci sezonda ekibe Dr. Wendy Carr'ı da ekleyerek geri dönüyor... İlk sezonunu hayranlık ve dehşetle izledikten sonra bu sezonda BTK'nın (kendine bind-torture-kill kısaltmasını yakıştıran meşhur seri katil) hikâyesini izlemeyi sabırsızlıkla bekliyorduk ama dizi ters köşe yapıp bir başka gerçek hikâyeye odaklandı. Atlanta'da çoğu 18'inden küçük, yirmiden fazla siyahi çocuğu öldüren katili bulmaya çalışıyor ekip. Bir yandan da Charles Manson'dan Candyman'e, çarpık kafalı adamlarla, insanı diyalog manyağına çeviren görüşmeler yapmaya devam ediyorlar.

Sadece ele aldığı konuyla değil, David Fincher'ın efsanevi yönetimiyle de izleyeni diken üstünde tutmaya devam ediyor Mindhunter. Fincher yine 3. bölümden sonra kamerayı diğer yönetmenlere bırakıyor ama dizinin formülü o kadar sağlam ki, Fincher'a hadi byees deyip izlemeye devam ediyoruz. Kendisini çok severiz, orası ayrı. ■ **SERPİL**

EDİTÖRÜN NOTU: Sezgilere hitap eden bir dizi Mindhunter. Nitekim, içinizden bir ses bu diziyi seveceğinizi söylemiyor mu? ★★★★☆

○ **YARATICI:** Gideon Raff ○ **OYUNCULAR:** Sacha Baron Cohen, Hadar Ratzon Rotem ○ **YAYINLANDIĞI KANAL:** Netflix ○ **IMDb NOTU:** 7,7



THE SPY

The Spy bizi 1960'lara, yeni yeni bir devlet haline gelmeye çalışan İsrail'le bölgenin önemli güçlerinden Suriye arasındaki krizin en sıcak yıllarına götürüyor ve bize 20. yüzyılın en önemli casuslarından biri olan Eli Cohen'in hikâyesini anlatıyor.

Doğrusu diziyi izlerken aklıma sürekli Chernobyl geldi; zaten The Spy da aynı şekilde 6 bölümden oluşan bir belgesel-dizi, ancak bunun ötesinde kurgusal olarak da aynı sürükleyiciliği hissettim, bu konuda çok iyi bir iş çıkarılmış.

Oyunculuklar da genel olarak başarılı. Özellikle Eli Cohen'i genellikle komedi filmleriyle tanıdığımız Sacha Baron Cohen'in canlandıracağını ilk gördüğümde oldukça şaşırmıştım, ancak kendisi role cuk diye oturmuş ve harika bir performans sergilemiş.

Yine de dizinin eleştirilecek bir noktası da var; bu tarz politik dizilerde tarafsız bir bakış açısı yakalamak zaten zor ancak The Spy bu konuda kendi benzerlerine göre bile "taraflı" sayılabilecek bir anlatıma sahip, keşke bu konuda biraz daha dikkat edilseymiş. ■ **MUTLU**

EDİTÖRÜN NOTU: İstihbarat teması ve de yakın tarih ilginizi çekiyorsa sakın kaçırmayın. ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Danny Boyle ○ **OYUNCULAR:** Himesh Patel, Lily James, Sophia Di Martino, Ellise Chappell ○ **IMDb NOTU:** 7,0

YESTERDAY

"Gerçekten... Ben olsam ne yapardım acaba...?" Bu düşünce çekmişti beni ilk bu filme ama sinemada falan seyretmeye fırsatım olmamıştı. Jack Malik, hem kişisel hem de profesyonel hayatında sıkıntılar yaşayan bir müzisyen. Bir gün kendisine bir otobüs çarptıktan sonra hop, kimsenin The Beatles'ı hatırlamadığı ya da The Beatles'ın hiç olmadığı bir dünyaya uyanıyor. Hadi The Beatles olmasın da sizin en sevdiğiniz şarkıcı ya da grup olsun, ne yapardınız?

Otobüs olayından da yola çıkarak insana acaba bütün bunlar bir rüya mı, acaba başka birisi çıkacak da ona rakip mi olacak gibi sorular sordurarak izletmeyi başardı kendisini bana Yesterday ama aslen film birazcık daha Jack ve kız arkadaşı Ellie arasındaki sorunlara odaklanıyor. Kavuştuğu ünden sonra Jack'ten uzaklaşan Ellie ve Jack'in bütün başarısının çalıntı şarkılar üzerine kurulu oluşu arasında gidip geliyor. Ve izlemesi gerçekten keyifli, müzikleri şahane bir film çıkıyor ortaya. ■ **GÜLHİS**



EDİTÖRÜN NOTU: Renkli ve eğlenceli, ki amacı da bu zaten. Ha bu arada Cola yok, Pepsi versem olur mu? ★★★★☆

○ **YÖNETMEN:** Guy Ritchie
○ **OYUNCULAR:** Will Smith, Mena Massoud, Naomi Scott
○ **IMDb NOTU:** 7,1

ALADDIN

"Robin Williams'ın cinine rakip bile olamaz, bu nasıl tercih, bu nasıl efektler, Will Smith yakışıyor mu bu role?" derken fena haksız çıktım. Guy Ritchie'nin Aladdin'i gerçekten de izlemesi oldukça keyifli, 1992 animasyonunun aksine ayakları daha yere basan bir yapım olmuş. Animasyonda dilek sayısından tutun da Prenses Yasemin'in yaşına kadar pek çok sıkıntılı konu vardı (animasyonu hâlâ daha çok seviyorum gerçi), filmdeyse bu mantık hataları giderilmiş ve bence daha tutarlı bir hikâye olmuş. Tabii bir masalsı filmde o kadar da mantık aramaya ne gerek var derseniz, siz de haklısınız efendim. Ben sadece bu emeği takdir ettim.

Özellikle Will Smith'in cin performansına parantez açmak lazım. Robin Williams'ı taklit etmek yerine kendi tarzında bir Cin oynamış ve bence kusursuz bir şekilde bunu başarmış. Şu an hangi cin performansı favorim karar veremiyorum dostlar. Görsel olarak beklediğim kadar cümbüş dolu olmasa da yine de masalsı diyarların hakkı verilmiş. Will Smith'in dışında kalan oyuncular kalburüstü performans göstermişler, korkularımın aksine hiçbiri sırıtmıyordu bence.

Benim için en büyük sıkıntı filmin Hint havası vermesiydi, neticede Arap kültürüne yakın olması gereken bir hikâyeden bahsediyoruz. Prens Ali ve Arap Geceleri şarkıları da oynatma listeme giriş yapmayı başardı. ■ **YASİN**



EDİTÖRÜN NOTU: Keyifli ve kafayı yormadan eğlenmek, güzel zaman geçirmek için ideal bir yapım. ★★★☆☆

○ **YÖNETMEN:** Simon Kinberg
○ **OYUNCULAR:** James McAvoy, Michael Fassbender, Jennifer Lawrence, Nicholas Hoult, Sophie Turner
○ **IMDb NOTU:** 5,8



X-MEN: DARK PHOENIX

Kusura bakmayın ama yedirmezler arkadaşlar. Yok şimdiye kadar ki en kötü X-Men filmiymiş, yok The Last Stand bile daha iyiymiş falan, daha neler artık. Bir filmin beklentilerinizle birebir eşleşmemesi o filmi otomatik olarak kötü bir film yapmaz, seyircinin bunu idrak etmesi gerekiyor.

Bildiğiniz üzere Dark Phoenix olayı X-Men tarihinin de en büyük olaylarından biri, serinin artık tekele dönüşmeye başlayan Disney'e geçmeden önceki finali için de güzel bir tercih. Fakat film bu geçiş sürecinin kurbanı olmuş işte. Aslında aylar önce Fox tarafından tamamlanan filmi Disney yetkilileri beğenmeyince ekibi tekrar toplayıp filme tonla yeniden sahne çekilmiş ve senaryoda köklü değişiklikler yapılmıştı (filmin orijinal finali uzayda geçiyordu mesela). Bu karman çorman prodüksiyonun ardından ortaya çıkan ürün de normal olarak bir ton tutturamamış.

Bir diğer sorun da filmin büyük final niteliğinden uzak, standart bir devam film tadında olması ne yazık ki. O beklenen etkileyicilikten ve destansılıktan uzak. Filmde yer alan mutant kadrosu bile zayıf nedense. Keza bu 5. değil de 2. film falan olsaydı emin olun kimse bu kadar eleştirmez, devam filmi tadında izler geçerdi. Başta trende geçen final sahnesi olmak üzere gayet keyif aldığım yerler oldu. Evet, bir final filmi kalitesinde değil ama kötü bir film de kesinlikle değil. ■ **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Kes-yapıştır prodüksiyonun kurbanı buruk bir final olmuş. ★★★☆☆

EREN ERYÜREKLİ

TOOL
FEAR INOCULUM

Ölüler korkuyla yıkanırken



Ruh dediğimiz kavram değişkendir, şekilsiz, sessiz, kendine has ve çoğunlukla kırık. Parçalar halinde zihnimizde bir o yana bir bu yana savrulan hisler ve düşünceler topluluğudur, benimdir ve bir yandan da ben değilimdir. Kâinat boyutunda bir gözdür ruh, bir kum tanesi kadar da küçülür bazen. İşte tüm bu anaforlar, boralar ve sonsuz sayıda fırtınalarla boğuşmaktır aslında hayat ve ruhun yolculuğu. Ödevi acıyla yoğrulmuş yollarda yolunu bulmaktır veya tamamen kaybolunca yol bulunur bazen. Aşktır, nefrettir, hiddettir, hiç umursamamaktır kimi zaman.

Tüm bu saydığım hisleri aynı anda ve hiç ummadığınız notalarda zerk eder kanınıza bir Tool albümü. Bu hep böyleydi, farklı olandı Tool ve kendine has olan. 1990'da yaptıkları çıkıştan bu yana ana akımın ters yönüne, hani o nehirlerin tersine yüzen alabalıklar gibi yüzdüler hep, zaten bu sayede fark edilip hiçbir sese pek de benzemeyen o ayrıksı ses olabildiler. Hem de California'nın iç ısıtan tatlı güneşinin ve portakal ağaçlarının arasında becerdiler bunu. Eh ruh bir kez arayışa girdi mi yeri zamanı fark etmiyor demek ki. Bu albüm açıkçası eskilerinden çok da farklı değil, hatta öyle değil ki misal 7empest şarkısının temelleri 1996'da bir yerlere karalanmış bazı riff'lere dayanıyor. Grup o günlerden beri devamını getiremediği şarkıyı bu kez bitirebilmiş anca. Anca diyorum zira bu albümü 13 yıldır bekliyorduk. 13 yıl böyle yazınca kolay gibi gözükse de çok acayip uzun ve karmaşık bir zaman dilimi dostlar. Ne hayatlar ne fikirler değişiyor o dönemde, dünyanın düzeni değişti yahu son 13 yılda, biz kimiz ki değişmeyelim?

Bu değişen dünya düzeninin albüme etkisi elbette büyük. Bir kere Fear Inoculum (Korku Aşısı) günümüzdeki pek çok kavram gibi çift anlamlı. Ya korkuya karşı geliştirilmiş bir aşı (Invincible parçasında anlatıldığı gibi bir yenilmezlik) ya da korku zehrinin damarlara aktarılması (Culling Voices'ın sözlerinde anlatılan psikopat) sonucu ulaşılan paranoyak kafaya dalalet ediyor. Ve bir Tool albümünün her yöne kayacakmış gibi duran yapısı düşünülünce pekâlâ iki anlam da geçerli olabilir. Zaten bu sürekli değişkenlik ve dönüşüm Tool müziğini tanımlayan ana tema da aynı zamanda, parçaların her biri 10 dakikayı aşkın süreleriyle dinleyiciyi de bata çıka yürüyeceği bir maceraya, bir bedbahtlığa sürüklüyor sanki. Invincible'ın sonundaki o meydan okuyarak tekrar eden bas riff'leri bir mantraya dönüşürken 7empest'in ortalarındaki gitar solo o uzunluğun tadını çıkartarak ilginç bir meditasyon etkisi yaratıyor bünyede. Her şeyin korkunç hızlı tüketildiği

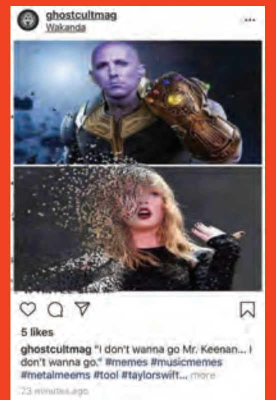


bu tam anlamıyla "Wastelands"de Arap saraylarındaki cariyelerin geceleri fısıltıyla anlattıkları bir peri masalına, bir vahaya dönüşüyor albüm zihninizde. Büyüyüp genişliyor, bazen beklentileri boşa çıkarırken bazen de onların ötesine geçiyor. Benim şeklimi alıp sana dönüşüyor, senin suretinde bir başkası oluyor ve kainattaki dev göz izliyor tüm kayıp ruhları. Ölüler sanki mezarlarından yakarıyor Legion Inoculant'da olduğu gibi. Ruhlarımızı kendi lanetli diyarlarına çağırıyorlar, ziller yeşil bir sisin ardından uğursuz tınılarla çalarken rüyadan uyanış Descending'le oluyor. Ya da başka bir kabusa çekiliş, iç sıkışması ve karanlığın kalbine yolculuk.

Tüm bunlar ve sayamadığım daha fazlası Fear Inoculum'un labirentlerinde ruhumuzu esir etmeye hevesli hortlaklar şeklinde beklerken aslında şeklin de o denli korkutucu olmadığını, asıl korkunun damarlarımızda dolaşan o zehri atamamak olduğunu vurguluyor bu huzursuz 4 adamın mistik notaları.

TAYLOR SWIFT Mİ BÜYÜK TOOL MU?

Satış rakamlarına göre Tool. Evet, kulağa tuhaf geldiğinin farkındayım ama 13 yıllık bekleyişin ardından çıkan albüme ilgi öylesine büyüktü ki ilk haftasında aynı dönemde çıkan Taylor Swift'in yeni albümü Lovers'ın zirveye çıkmasına izin vermedi. Ama işin esas eğlenceli yanı Tool solisti Maynard James Keenan'ın retweet'lediği Thanos esintili Twitter mesajıydı. Eğlence orada da bitmeyerek Swift hayranlarının "Tool denen bu pek de bilinmeyen (!) grup nasıl olur da Taylor'ımızın yeni albümünü geçer?" şeklindeki serzenişleriyle devam etti. Birlik olup kampanyalar falan da başlattılar ama nafile, Fear Inoculum hızlı tüketim çağında bile Tool'un gücünü ispat edip zirvedeki yerini korumayı sürdürecekti.



EDİTÖRÜN NOTU: Tool kendini yeniden oluşturmuyor ama yıllar öncesinin hayaletlerini sırtında taşımak da ona çok yakışmış.

★★★★☆



LANA DEL REY
NORMAN FUCKING ROCKWELL

Lana Del Rey'in beşinci stüdyo albümüne başlık olarak Amerika'nın en önemli ressamlarından birini seçmiş olmasının bir sebebi var. Norman Rockwell resimlerinde sıradan insan karelerini kullanan; fakat bunu yapış şekli, en gündelik kareyi bile bakılası kılan tarzıyla ününü hak etmiş bir ressam. Ve Lana Del Rey de biraz bunun müzik şeklini icra ediyor ortaya çıktığından beri. Bu son albümü de gerçekten bunu doğrular nitelikte.

Born to Die günlerindeki daha elektronik, daha trap-pop tarzından uzaklaştı artık Lana Del Rey; akustiğe, piyanoya yönelen bir müziği var. Şarkı sözleriyse her zamanki gibi çift anlamlı. Gerek hem bir aşk şarkısı hem günlerin bir eleştirisi olan, albüme adını veren Norman Fucking Rockwell… Gerek içinde bulunduğu dünyada her şeye karşın umudu anlatan Hope Is A Dangerous Thing… California, Mariners Apartment Complex...



Her şarkısı bir kısa hikâye, o Amerikan rüyasına hem bir gönderme hem bir eleştiri. Lana Del Rey yine hayranlarını bekledikleri müziğe kavuşturuyor. Kendine has sesi ve Jack Antonoff'un yapımcılığıyla yine ortaya harika, dinledikçe dinleten bir albüm çıkarıyor. ■ **GÜLHİS**

EDİTÖRÜN NOTU: Lana Del Rey şarkı sözlerinin kendini tekrar ettiği şu dönemlerde çıtayı yükseltmeye devam ediyor. ★★★★☆



SİZ BU SATIRLARI OKURKEN, BİZ NICK CAVE & THE BAD SEEDS'İN YENİ ALBÜMÜ GHOSTSEEN'İ DİNLİYOR OLACAĞIZ...



LINDSEY STIRLING
ARTEMIS

Kim ne derse desin Lindsey Stirling çok yönlü ve üretken bir sanatçı. İlhamını animelerden, Harry Potter'dan veya Dostoyevski'den alması bu gerçeği değiştirmiyor. İlk saydığım ikisinden ve aklında beliren fantastik bilimkurgu soslu öyküden yola çıkarak geliştirdiği Artemis albümüyse kendisini bugüne değin en çok zorlayan olmuş. Ha bu zorlanmaya da değmiş bence, her daim nefis olan keman virtüözlüğünün yanı sıra albümün ciddi bir bütünlük hissi verdiğini de söylemem gerek. Bu kompozisyon, aranjman ve fikir bütünlüğü, dinlerken su gibi akıp giden notalara dönüşerek kulağınızda çağlarken zihniniz de Ghost in the Shell tarzı karanlık bir gelecekle (bol bol elektronik tınılar da albümde yerini bulmuş) LOTR tarzı fantastik bir dünyaya gidip geliyor. Ki Artemis'in öyküsü de bu iki dünya arasında bir köprü kuran yapıda olduğu için hiç sırıtmıyor bu geçişler. Henüz çıkmamış olan bir de çizgi romanı olacak Artemis'in ve o zaman öyküyü de daha iyi özümseyeceğiz fakat siz şimdilik Lindsey'in uçuşan keman ezgileri arasında kendinizi bu bol aksiyonlu maceraya bırakın derim. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Artemis her yönüyle üzerinde çalışılmış nefis bir konsept albüm, Lindsey kardeşimiz kendini aşmış.
★★★★★



TURILLI/LIONE RHAPSODY
ZERO GRAVITY: REBIRTH AND EVOLUTION

Artık bu hangi Rhapsody ben de karıştırmış olsam şu kadarını bilmeniz yeterli: Grubun en en temel taşı, gitarist ve besteci Luca Turilli yanına grubun en en eski vokalisti Fabio Lione'yi de alıp bu yeni oluşumu kurmuş durumda. Müzikal olarak "epik fantezi metal" diye tanımlayabileceğimiz Rhapsody'den iki temel noktada ayrışmış bu albüm. Öncelikle Fabio'nun vokali ve koro kısımları hayli değişik tınılarda gitmekte ki bunu Phoenix Rising ve Zero Gravity şarkılarında net şekilde hissediyorsunuz. İkinci noktaysa işin içine elektronik riff'lerin ve astronotların konuşmalarının bolca girmesi. Eh bilimkurgusal bir konseptte zaten baltalı, kılıçlı power metal sakil kalırdı, o yüzden yakalanan bu farklı sound bence gayet başarılı olmuş. Şu çok belli ki Turilli her ne kadar eski Rhapsody'i sevse de o kafalardan ileriye gitmeyi düşlemiş ve Fabio'nun vokal zenginliğiyle kendi neo-klasik gitar anlayışını birleştirerek bu yenilik gayesine ulaşmış. Zaten kılıç kalkan ekipli power metal istiyorsanız Rhapsody of Fire da ayrı bir koldan yoluna devam etmekte ama yenilik peşinde olanlar Zero Gravity'de aradıklarını bulacaktır. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Kesinlikle herkese göre değil, ama hitap ettiği kitleyi mest edecek bir albüm olmuş.
★★★☆☆



ÖMER AKDAĞ

VINLAND SAGA

Sert İskandinav öykülerini sevenlere

Seinen, yani birincil hedef kitlesi yetişkin erkekler olan mangaların farklı farklı çeşitleri var, bunların en popüleri de orta çağ temalı olanlar. 4 tanesi özellikle ön plana çıkar: Berserk, Vagabond, Kingdom ve Vinland Saga.

Anime uyarlamaları konusunda dördü de talihsizdir nedense. Abidik gubidik mangalara anime uyarlamaları yapılırken böylesine sağlam mangaların es geçilmesi zaten bu anime/manga dünyasının en anlamlandıramadığım şeyidir. Vagabond'un hiç animesi olmadı mesela. Kingdom'ın başarılı sayılabilecek bir uyarlaması var ama pek popülerlik yakalayamadı. Berserk'in temelini kuran Golden Age hikâyesinin film üçlemesi efsaneler efsanesidir (cidden ama, öyle böyle değil) ama diğer Berserk animeleri meh. 2005'ten beri devam eden Vinland Saga mangasıysa nihayet bu gidişe bir son veriyor. Animesi hem çok kaliteli hem de bayağı tuttu.

Viking temalı bir seri Vinland Saga. İlk bölümlerde yaşanacağı çok belli olan bir gelişmeden spoiler vererek anlatmam gerekiyor: Bir gün canına tak eder ve efsanevi savaşçı Thors savaşı terk edip sapa, soğuk bir köyde kendine bir aile, huzurlu bir hayat kurar ancak tabii geçmişi peşini bırakmayacaktır. Viking kralının elçisi onu bulur ve İngiltere'ye düzenlenecek seferlerde yer almasını ister (daha doğrusu katılmazsa köyünü yakıp yıkmakla onu tehdit eder), Thors da mecburen kabul eder. Ancak bir pusuya düşürülür ve Askeladd isimli korsanın emrindeki adamlar tarafından, oğlu Thorfinn'in gözü önünde öldürülür. Thorfinn'se babasının onu barışçıllığa teşvik eden son sözlerine rağmen Askeladd'dan intikam almaya yemin eder. Ancak Thorfinn genç, tecrübesiz ve zayıftır. Güçlenmek ve intikam fırsatı bulabilmek için babasının katilinin yanında yol almaya, onun için çalışmaya başlar.

Çok kanlı ve Attack on Titan'ın stüdyosu Wit tarafından hazırlandığını rahatça anlayacağınız, büyük prodüksiyonlu savaş sahneleriyle dolu Vinland Saga. Ama bütün o katliamların, kana susamışlıkların, savaş çığlıklarının içinde asıl önemli olan hâlâ karakterler. Özellikle de Thorfinn ve Askeladd'ın ilginç ilişkisi. Thorfinn çelişkilerle dolu. Babasının bu yaptığından gurur duymayacağını bile bile intikam peşine düşmekten içten içe pişmanlık duyuyor ama nefretinin önüne de geçemiyor. Askeladd'dan ölümüne nefret ediyor ama ona saygı ve onun sayesinde güçlendiği için içten içe minnet duymaktan da kendini alamıyor. Askeladd vurdumduymaz, Thorfinn'i önemsemeyen, onu bir araç olarak kullanıyor gibi gözüken tavırlarının altında Thorfinn'in azmine ve onu uyurken öldürmek yerine adil bir şekilde öldürme isteğine, yani onuruna saygı duyuyor. İkili hem birbirlerine düşmanlar, hem müttefikler, hem de aralarında bir şekilde bir baba-oğul ilişkisi var.

Şimdilik bu ikisi merkezli gidiyor hikâye ama kadro ilginç karakterlerle zenginleşmeye başladı bile. Viking prensi Canute dâhil oldu olaya mesela ki onun da seride çok önemli bir yer kaplayacağını öngörmek zor değil.

Seinen animelere denk gelmek zor, kalitelisine ve büyük prodüksiyonlusuna denk gelmek daha da zor. Yani dibine kadar ciddi ve sert bir anime izlemek isterseniz Vinland Saga kadar başarılısını zor bulursunuz.





YENİ ANİMELER

Birkaç bir şey: Smile Down the Runway, Peter Grill and the Philosopher's Time, Sleepy Princess in the Demon Castle, Fruits Basket (2. sezon), yeni Date A Live, yeni Sakura Wars oyununun uyarlaması, The Island of Giant Insects (serinin film uyarlaması).

Ikebukuro West Gate Park romanlarına 2020'de anime uyarlaması geliyor. Hatırlıyorum romanların live-action dizisi vardı 2000'lerde ve aşırı popülerdi.

Müjde, **The Rising of the Shield Hero**'nun 2. ve 3. sezonlarına yeşil ışık yakıldı.

Yeni bir Pokémon animesi duyuruldu, adı direkt **Pocket Monster**. Normal animelerin devamı değil galiba, öyle olsa adı farklı olurdu. Bütün bölgeleri içerecekmiş ayrıca ki nasıl olur öyle bir şey anlayamadım. Telefon oyunu Pokémon Masters'ın uyarlaması olma ihtimali de var. Daha fazla bilgi lazım kısacası.

Spice & Wolf'un VR animesi beklenmedik derecede tutmuştu. Devamı yapılıyor.

Netflix ve Production I.G ortaklaşa ilk 4K HDR el çizimi animeyi yaptıklarını duyurmuştu. Adı belli oldu: **Sol Levante**. Sonbaharda gösterime girecek.

Hayranı olduğum insanlardan Urobuchi Gen (Fate/Zero, Madoka Magica), Youtube için gerçekçi bir 3D mecha animesi hazırlıyor: **Obsolete**. Aralık'ta çıkacak.

Korku mangası dendiğinde akla gelen ilk isimlerden **Uzumaki** nihayet animeleşiyor. Hmmmmm.....



TEBRİKLER ASH!

22 yıldır devam eden Pokémon animesinde adamımız Ash Ketchum ilk kez resmi bir bölge turnuvası kazandı!

Daha önce Orange League ve Battle Frontier zaferleri var Ash'in ama bunlar resmi bölge turnuvası değil tam olarak. O yüzden Ash'in bu zaferi dünya genelinde büyük ses getirdi.

KISA KISA

KyoAni hakkında gelişmeler: Hayatını kaybedenlerin isimleri açıklandı: tinyurl.com/ogz-144-kyoani Yaralıların tamamının da hayati tehlikeyi atlattığı bildirildi. Onun dışında asıl Violet Evergarden filmi 10 Ocak'ta gösterime girecekti, resmi olarak belirsiz bir tarihe ertelendi.

Oda Eiichiro, **One Piece**'i 5 yıl içinde tamamlamak istediğini söyledi. Yıllar önce söylediği "yüzde şu kadarı bitti" gibi açıklamalarıyla tutarlı bu 5 yıl söylemi ama doğrusu bana hâlâ gerçekçi gelmiyor.

Popüler korsan manga sitelerinden **Manga Rock** kapanıyor.

K-On'un beş karakterinin seslendirmenlerinden oluşan müzik grubu Ho-kago Tea Time,



8 yıl sonra tekrar bir konserde yer aldı. İnsanın canı yeni sezon çekiyor böyle haberleri duyunca.

Hiro Mashima, kendi 3 mangasını (Fairy Tail, Rave Master, Edens Zero) bir araya getiren yeni bir mini mangaya başlıyor: **Heros** (evet e yok orada).

Bir garip birleşim daha: NisiOishin (Monogatari serileri), Yuto Tsukuda ve Shun Saeki (ikisi de Food Wars'tan) ortaklaşa **Jump Rom-Com Festival** adında tek bölümlük bir manga çıkaracak.

Cool Japan adında, Japon popüler kültürünü diğer ülkelere yayma amacındaki, hükümet destekli bir uygulama var. Cool Japan'ın yeni elçisi olarak çok sevilen seslendirmen **Aya Hirano** seçildi.

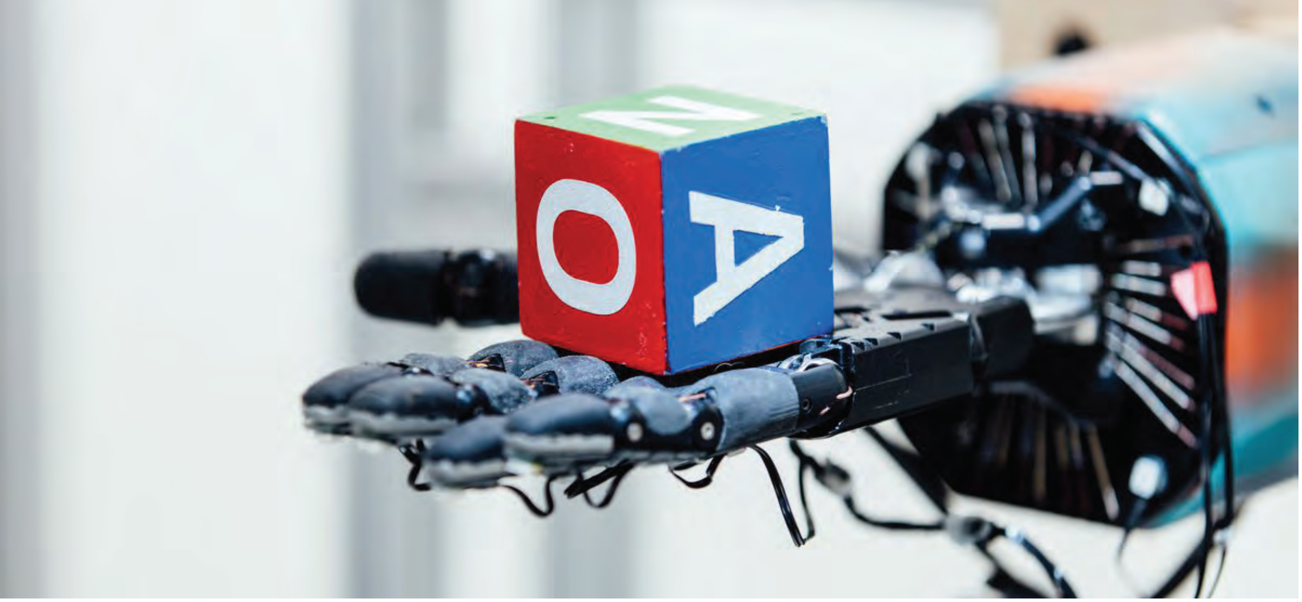
Assassin's Creed: China isminde bir manga başlıyor. Başkarakter Chronicles oyun serisinin China ayağının başkarakteri Shao Jun.

Fate serisindeki Einzbern Kalesi, Fransa'daki Château de Brissac baz alınarak tasarlanmıştır. Bu şatoda 10 euro'ya tur atmak veya 390 euro'ya bir gece kalmak artık mümkün.

Kimetsu no Yaiba'nın esas oğlanı Tanjiro'yu seslendiren Natsuki Hanae, animenin resmi Twitter'ı tarafından bloklanınca eğlenceli muhabbetler doğdu. Hanae'nin profil açıklamasında "bot" kelimesi geçtiği için öyle bir yanlış anlaşılma çıkmış meğer.

Boruto animesinin yeni hikâyesinde Boruto'yla Naruto'nun küçüklüğü bir arada olacakmış. Nasıl oluyor sormayın.





OpenAI'ya Microsoft'tan can suyu

Microsoft 1 milyar dolar bağışta bulundu

Elon Musk'ın kurduğu ama bu senenin başında anlaşmazlıklar sonucu terk ettiği OpenAI isimli yapay zekâ girişimini bu sayfalardan bilirsiniz. Hatta hafızam beni yanıltmıyorsa kendilerine bu sayfalarda, ürettikleri yapay zekânın dünyanın en iyi Dota 2 oyuncularını "tokatlaması" vesilesiyle de yer vermiştik. Heh işte, o OpenAI, gerçi haber biraz eskimiş ama radarımızdan da kaçmış, bu yaz itibariyle Microsoft'tan yüklü, tam tamına 1 milyar dolarlık, bir kaynak edindi. Ayrıca anlaşmayla hedeflenen öyle alelade bir yapay zekâ değil, direkt insan beyninin yerine geçecek bir zekâ üretme isteği söz konusu!

Tabii sonbahar itibariyle özellikle yapay zekâ çalışmaları alanında uzman kişiler bu anlaşmanın da bir anlamda belirginleştirdiği bir tekelleşmeden endişeliler. Musk'ın destekleriyle kurulduğu günlerde OpenAI çok daha bağımsız bir girişimdi, ama şimdi programlama anlamında tamamen Microsoft'un onlara ayıracağı kaynaklara mahkûm gibi görünmekteler. Dolayısıyla ilk bakışta bu sağlanan kaynak olumlu gibi gözükse de bir yanıyla da günden güne daha da ürkütücü bir hal alan bir monopolleşmeye gidildiğini söyleyebiliriz. ■ İHSAN A.



51. Bölge Baskını

Hepimiz Fox Mulder'ın askerleriyiz! Mi acaba?

51. Bölge'ye insanlar yıllardır ilgi duyuyor, ki çok da şaşırılası bir durum değil. Eylül ayında yan sayfalarda Ares'in yazdığı ABD donanmasının UFO görüntülerinin gerçekliğini kabul etmesi gibi bir sürü ilginçlik yaşanmasından sonra, bir de Facebook'ta bir deli dostumuzun kuyuya taş atması sonucu milyonlarca kişinin (FB etkinliğine katılacağım diyenlerin sayısı en son 2.1 milyondu) 51. Bölge'yi basması ihtimali doğdu. Bu arada Türkiye'den de "Canlı yayın var mı beyler?" modunda epeyce galeyana gelen arkadaşlar oldu tabii.

Peki ne oldu? Tabii ki bir şey olmadı, binlerce insan gelip goygoy yaptı, bol bol gülüp selfie çekti. Dalgalanan Kuzey Kore bayrağı, E.T.'yi kurtarmak için buradayız yazılı pankartlar, uzaylı şeklinde balonlar falan filan derken tam bir eğlence tufanı. Tabii mevzuyu ciddiye alıp gidenler de vardır ama onlar da üssün kapısından adımını atmanın 6 ay hapis cezası olduğunu yazan uyarı levhasıyla karşılaşınca, gerisin geriye dönmüşlerdir muhtemelen. ■ İHSAN A.

Kuş popülasyonu tehlikede

Sıra bize doğru mu geliyor?

Data sayfalarında pek çok kez yapay zekâ veya meteor nedeniyle dünyamızın yok olma ihtimalini içeren haberler yazıldı. Her ne kadar insanoğlu fantastik bir yok olmayı kendisine uygun görüyorsa da aslında sonumuz temel nedenlerle olacak gibi. Science dergisinde yayınlanan araştırmaya göre Amerika Birleşik Devletleri ve Kanada'da yaşayan kuş popülasyonu 1970'ten bugüne %29 oranında azalmış. Bu yüzde neredeyse 3 milyar kuşa denk geliyor.

Üstelik bu azalma sığırcık, kırlangıç veya serçe gibi tür ve yaşayış şeklinden bağımsız bir şekilde gerçekleşmiş. Araştırmaya göre kuş popülasyonunun bu denli azalması insan etkisi nedeniyle ekosistemin bozulduğu, zarar görmüş doğanın kendini yenileyememesi anlamına geliyor. Kuzey Amerika kıtasındaki bu verilerin dünya genelinde de benzerlik gösterdiği belirtilmiş. Çalışmada tam olarak nedenlere yer verilmese de tarımın onaylanmayan şekilde modernleşmesi ve kentleşmenin büyük etkisinin olduğu notu eklenmiş. ■ ARES



ABD ordusu UFO'ları kabul etti

Tabii bu uzaylı görüldü demek değil ama bir umut!



Bir süre önce dile getirilen ve Eylül ayında planlanana 51. Bölge baskını etkinliğiyle bu gelişmeler arasında bağlantı var mıdır bilmiyorum ama artık Amerikan ordusu tarafından tanımlanamayan uçan cisimlerin olduğu bir gerçek. Daha sakin bir döneme denk gelseydi ortalığı yıkabilecek bir açıklama geldi Amerika Birleşik Devletleri Donanma sözcüsü Joe Gradisher'dan. Paylaşılan videoda (tinyurl.com/ogz-144-ufo) görülen objelerin ne olduğunun belirlenemediği ve tanımlanamayan uçan cisim olarak isimlendirildiği doğrulandı. Üstelik halkın tepkisini kestiremeyen birçok havacı askerin benzer durumları rapor etmediği, ancak güvenlik zaafına yol açan bu durumu anlayabilmek için pilotların böyle cisimleri rapor etmeye teşvik edilmesi gerektiği belirtildi. E hani nerede teoriler? ■ ARES

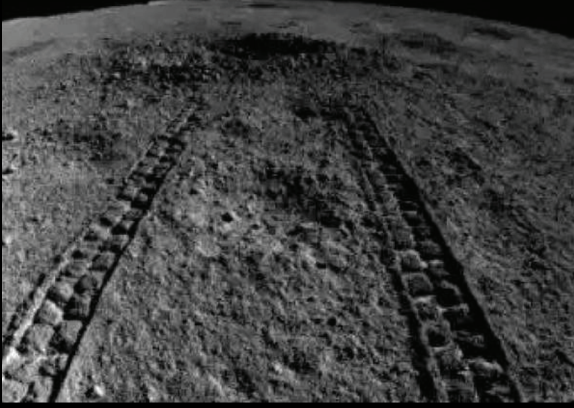


Trifobi de nedir?

Apple iPhone 11 Pro'da beklenmeyen tepkiyle karşılaştı

Gelenekselleşmiş Eylül ayı Apple iPhone duyurma şenlikleri sırasında sosyal medya üzerinde ilginç bir tepkiyle karşılaştık. iPhone 11 Pro ve Pro Max modellerinin arka tarafında yer alan kameralar anlaşılan o ki insanların tripofobilerini tetiklemiş. Delik fobisi olarak da bilinen bu fobiyi tetikleyen unsursa ikiden fazla deliğin, özellikle de asimetrik bir şekilde bir arada bulunması. Hiç bu fobiyi duymamış biri olarak internette araştırınca fark ettim ki zamanında Apple Watch ekranındaki simgelerin şekli ve pozisyonu da benzer bir etkiye neden olmuş. Sosyal medyada çok konuşulan ve potansiyel kullanıcıların memnuniyetsizliğini dile getiren birçok paylaşıma yol açan bu durum bakalım yeni iPhone satışlarını etkileyecek mi. ■ ARES





Ay'ın üzerindeki garip madde

Neymiş ki bu?

Çin'in Yutu 2 isimli aracını kontrol eden mühendisler, araç Güneş'ten korunmak için kapatılmak üzereyken değişik bir madde keşfettiler. Bir krater içinde tam ortada bulunan ve şekil-renk olarak etrafını kuşatan diğer Ay toprağından oldukça farklı görünen bu jelimsi maddenin ne olduğu tam olarak anlaşılamadı maalesef. Maddenin konumu kendisine ulaşmayı da güçleştirmiş tabii.

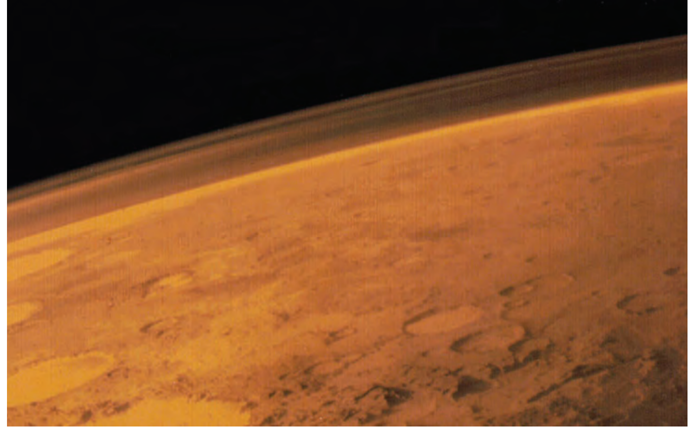
Şu an için en gerçeğe yakın tahmin maddenin, bir meteorun Ay yüzeyine çarpması etkisiyle oluşan bir cam olduğu yönünde. Bana haberle ilgili en ilginç gelen şeyse, bu kadar "avcumuzun içinde canım" diye düşündüğümüz Ay'la ilgili bilinmedik hâlâ pek çok gizem olması. Bakalım Çin Uzay Ajansı konuyla ilgili daha ne gibi veriler sunacak bizlere. ■ **İHSAN A.**

Mars'taki gizemli titreşimler

Sadece gece yarısı ortaya çıkıyorlar

Ay'ın ardından bir gizemli haber de kızıl gezegen Mars'tan. NASA'nın aracı InSight gece yarılarında garip birtakım manyetik titreşimler ölçmüş. Bilim insanları bu doğal fenomene neyin sebep olduğundan pek emin değiller ama şimdiden Mars'la ilgili biliyoruz diye düşündükleri birtakım unsurları sorgulamaya başlamışlar bile.

1997'den bu yana bir zamanlar Mars'ta tıpkı dünyadaki gibi küresel ölçekte bir manyetik alan olduğunu biliyoruz ama bilim insanlarına göre milyarlarca yıl önce parçalanmış bir manyetik alan bu. Teoriler de gırla: İşte büyük asteroitlerin dur durak bilmeyen bombardımanları alanı yok etmiş olabilir deniyordu. Ama InSight'ın bu yeni ölçümleri yüzeydeki manyetik alanın düşünüldüğünün tam 20 katı daha güçlü olduğunu ortaya koymuş. Bunun Mars saatine göre gece yarısı olması da kafaları karıştıran bir başka unsur. Son olarak alet bir de 4 km kalınlığında elektriksel iletken bir katman keşfetmiş. Şanslar düşük de olsa bu katmanın altında masif bir sıvı rezervuarı olabileceğinden şüphelenili-yor. Zaman geçtikçe kızıl gezegenle ilgili birçok şaşırtıcı bilgiye daha ulaşacağımız kesin gibi. ■ **İHSAN A.**







Hindistan'ın Ay görevi ne yazık ki başarısız oldu

Denemeye devam diyecekler mi?

Aslında bugün bazılarına ne kadar kolaymış gibi gözükse de, sevgili uydumuz Ay'a 1972'den beri insanlı seyahat yapılamıyor. Ondan sonra da 76 yılına kadar Sovyetler Birliği'nin birtakım insansız inişleri var ama sonra 2013'teki Çin'in insansız inişiyle Ay'a giden üçüncü ülke olmasının dışında pek kayda değer bir gelişme olmadı. İşte gene bu satırlarda bir süre önce bahsettiğimiz İsrail'in yarı özel yarı kamu eliyle gerçekleştirilen başarısız denemesinden sonra bu ay da Hindistan benzer bir başarısızlığı yaşadı. Yüzeye 2,1 km kala uzay aracı Chandrayaan-2'yle irtibat kesildi.

Detaylarına indiğinizde göreceksiniz ki esasında Hindistan'ın bu misyonu epey tutkuluydu. Hakkında çok az bilinen karanlık yüzeye inilecek, burada su ve mineral aranılacak, bir de ek olarak Ay'daki sarsıntılar takip edilecekti. Üstelik görevin bütçesi birçok Hollywood filminin bütçesinden daha azdı (145 milyon dolar). Aslında "Hindistan'ın uzay görevi neyine, önce ülkedeki köklü ekonomik-sosyal sorunları çözsünler" diyenler ilk bakışta mantıklı geliyor ama kabul edelim ki böylesine cüzi bir bütçeyle bu işlere kalkışmaları da takdire şayan. Başarısızlık sonrası Başbakan'ın Uzay Kurumu başkanını teselli edişi, denemeye devam edeceklerinin göstergesi gibi sanki. ■ **İHSAN A.**



Kuzey Koreli korsan grupları iş başında

İddialara göre korsanlıktan kazanılan paralar kitle imha silahlarına gidiyor

Trump yönetimi tarafından kritik altyapılara saldırma, milyonlarca dolar değerinde kripto para çalarak kendi ülkelerindeki silah ve füze programlarını destekleme gibi kritik suçlamalar yöneltilen Kuzey Koreli üç korsan grubuna karşı yaptırımlar uygulanmaya başlandı. Üç grubun da Kuzey Kore istihbarat servisleri tarafından kontrol edildiği ileri sürülüyor.

Lazarus; askeriye ve yönetimlerle birlikte üretim, finans, basın, medya, eğlence ve taşımacılık sektöründeki firmaları hedef alan, en tanınmış grup. 2014 yılındaki Sony'nin binlerce şirket bilgisayarının zarar gördüğü olayda FBI tarafından Lazarus sorumlu tutulmuştu. Bu grubu WannaCry saldırısında da hatırlayabilirsiniz.

2016 yılında Bangladesh Merkez Bankası'ndan çalınan 851 milyon dolar başta olmak üzere aralarında Türkiye'nin de bulunduğu birçok ülkenin bankalarına karşı başarılı korsan denemelerinde bulunan grupsa Bluenoroff. Uluslararası para transferi kendilerinin uzmanlık alanı.

Üçüncü grup Andariel'se yabancı iş dünyasına, finansal servislere ve hükümet kurumlarına yoğunlaşmış durumda. 2015 yılında Güney Kore'ye yapılan saldırı sayesinde fark edilen grup çevrimiçi poker ve bahis sitelerine yükleme amaçlı zararlı dosyalar üretiyor. ATM ağlarına bağlanarak kullanıcı kart bilgilerini çalma da yaptıkları arasında.

Tam zararları belli olmasa da Birleşmiş Milletler tarafından yapılan açıklamaya göre bu yazılım korsan grupları ülkelerinin kitle imha silahları araştırmaları için 2 milyar dolarlık para çalmış. Bu haberden sonra banka hesaplarımdaki milyon dolarlara bir şey olursa sorumlusu Ömer'le İhsan'dır, kamuoyunun dikkatine (pardon duyamadım, hem Lamborghini'm çok ses çıkarıyor hem Hawaii'de hava şu an çok rüzgârlı - Ö). ■ **ARES**

Türk kripto parası geliyor

Merkez Bankası dijital para dünyasına adım atıyor

11. Kalkınma Planı, Merkez Bankası'nın kendi kripto parasını çıkaracağını belirtiyor. Merkez Bankası denetimli olacak bu sistem, belirlenen bir kamu kurumu tarafından uygulanacak. Para aktarım hızının artacak olması üzerinde durularak daha dinamik bir yapıya geçilmesi hedeflenirken bu gelişmelerin bankacılık sistemi üzerine olacak etkisiyse düşündürücü. Buna bağlı olarak durumların gözlenmesi ve para politikalarının belirlenmesi gibi konuların da duruma ayak uydurması gerekiyor. Ayrıca hukuk yapısı güçlü olmayan durumlarda kara para aklamada başvurulan bir yöntem olarak kullanılan kripto paraların ülkemize nasıl etkisi olacağını tahmin etmek zor değil. İyi yönleri kadar kontrol altına alınmadıkça kötü yönlerinin de olduğu kripto paraları aktif hale getirmekse gelişen teknolojilere ayak uydurmayı hedefleyen ülkeler için önemli bir adım. Yine de mevcut paramızın hali ortadayken bir de dijitaliyle uğraşmak... ■ **ARES**





Facebook silkeleniyor

Bu sefer işi ciddiye almış gibi

Son zamanlarda kullanıcı bilgilerini iyi koru(ya)mama suçlamasıyla karşılaşan Facebook iyileştirme yapmak için gerçek adımlar atmış gibi duruyor. Çeşitli hak ihlalleri bulunan, zararlı dosya içeren ve gereksiz özel veri talep eden on binlerce uygulama Facebook tarafından engellendi. Üstelik sadece engellemeyle kalmayıp yasal yollarla da işin peşini bırakamayacağını en azından mevcut kullanıcılarına kanıtlamaya çalışan firma umuyorum ki bu tutumunu her zaman devam ettirir. New York Times'ta çıkan habere göre 69 bin adet uygulama durduruldu. Bunlardan 10 bin tanesiyse tamamen Facebook'tan kaldırıldı. Üstelik yapılan açıklamaya göre ayıklamanın henüz başındalar. Bu durumdan ders alarak sonraki hamlelerinde kullanıcı haklarını korumaya yönelik daha iyi önlemler alacaklarını belirtmişler. Peki ya bilgileri çalınan mağdur insanlar? ■ **ARES**

ADATA SD600Q

Harici SSD'ler son yıllarda PC teknolojisindeki en heyecan verici gelişmelerden ama nedense biraz gözden uzaklar. Daha güvenli, daha hızlı ve daha pratik harici depolama, kullanım alışkanlıklarınızı değiştirebilir. Biz de ADATA'nın en yeni harici SSD modelini birkaç hafta kullanıp hayatımıza ne kattığını değerlendirdik.

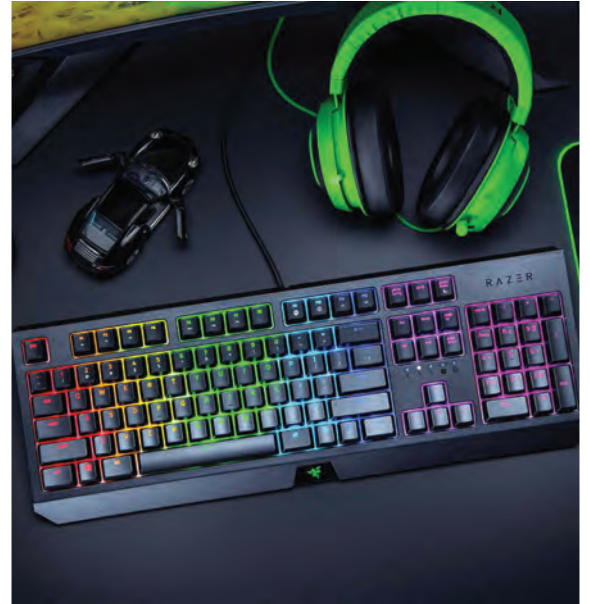
ADATA SD600Q'nun oyuncular için en büyük faydası kuşkusuz PS4 ve Xbox One'a taktığınızda oyun yükleme hızınızı ikiye katlayabiliyor olmanız. Sadece yükleme süreleri değil, oyunları harici SSD'ye kurmak, birçok oyunun genel performansı da arttırıyor, mesela menülerin çalışma hızı, açık dünyada objelerin yüklenmesi gibi. Şu an hiçbir şey, ne HDR ne VRR konsolda oyun zevkinizi bu kadar arttırabilir.

Bilgisayardaysa programları ve oyunları kurabileceğiniz kadar performans veriyor ADATA SD600Q. Hem okuma hem de yazma hızı saniyede 440 MB. Yani 5400 rpm manyetik harici disklere göre yaklaşık 4 kat daha hızlı. Bu hız farkı da oyunlarınızı harici diskten çalıştırabilmenizi sağlıyor. Diyelim ki oyun kurma izniniz olmayan bir dizüstü bilgisayarınız var okul veya iş için kullandığınız, ya da depolama kapasitesi çok düşük. ADATA SD600Q'yla bu dertlerden kurtulabilirsiniz.

ADATA SD600Q yüksek performansın yanı sıra, standart harici disklere göre daha güvenli ve pratik. Hareketli parçası olmadığı için sarsıntı ve düşmelere dayanıklı. ADATA dayanıklılığı arttırmak için üzerine yumuşak kauçuktan bir koruma kılıfı da koymuş. SD600Q'nun ağırlığıysa sadece 60gr.

Daha önce Western Digital'in benzer My Passport Go modelini incelemiş ve sevmiştim, ADATA SD600Q onu hem performans olarak hayli geçiyor hem de fiyatı daha hesaplı. Mavi, Kırmızı ve Siyah olarak üç renkte gelen ürünün 240 GB'lık modeli 275 TL, 480 GB'lık modeliyse 500 TL civarında. Eğer konsol veya harici depolama kullanıyorsanız şiddetle tavsiye ederim, deneyiminizi çok değişecek. ■ **TUĞBEK**





RAZER BLACKWIDOW 2019

İnsanın hayran olduğu ürünleri incelemesi çok da kolay değil. Malum bizim işimiz tarafsız ve objektif olabilmek. Ama söz konusu olan BlackWidow olunca bu daha da zor benim için. Tam beş senedir ofiste kesintisiz olarak BlackWidow Ultimate 2014 kullanıyorum, ne bir kere olsun sorun yaşadım ne de başka bir klavyede bu kadar rahat ettim. Haliyle 2019 modeli gelince heyecanlanmamak, beş senede BlackWidow'un ne kadar yol aldığını merak etmemek zor.

İncelediğim model Razer Blackwidow'un en basit versiyonu, alışveriş sitelerinde Green Switches diye de geçiyor. Gamescom'da Elite modelini de kullanmıştım ama sadece bir saat kadar, o yüzden onun için bir şey diyemem. Ama ne yazık ki BlackWidow'u birkaç gün kullandıktan sonra Razer'ın beş senede bırakın ileri gitmeyi, tersine gerilediğini görmek büyük hayal kırıklığı oldu. Benim eski modelde sevmediğim tek özellik tuşların ikincil fonksiyonlarının aydınlatılmamış olmasıydı. Haliyle karanlıkta ikincil fonksiyonları seçmesi zordur. Yeni modelde bunu düzeltmedikleri gibi bir de tuşların üzerinde çok daha küçük ve ince bir font kullanmışlar, hiç görülmüyor artık. Daha şık dursun derken kullanışlılığını bozmuşlar, okunamayan bir klavye olmuş.

Yeni modelin eskiden bugüne taşıdığı diğer bir hata da ne olduğu anlaşılmayan Caps Lock / Num Lock ışıkları. Bari üzerindeki tuş switch'leri gelişmiştir diye umuyordum ama yeni yeşil switch'ler, klasik Razer switch'ine göre daha hafif hissettiriyor ve çınlayan garip bir sesi var. Eski BlackWidow'ların tok ve sıkı tuş basışını hissettirmiyor. Üstelik Razer'ın yeni switch'leri içinde en sert olanı bu. Eğer Elite modelini seçerseniz daha sessiz ve daha kısa tuş seçenekleriniz de var.

Emin olun daha iyi bir yanı vardır da yenisine geçerim diye çok bakındım. Malum insanın gözü yeni olana gidiyor. Aman, yok kalsın, benim beş yıllık klavyem bundan iyidir. İleride değiştirmem gerekirse de buna 715 TL verene kadar RoG Claymore veya Logitech G413 alırım. ■ **TUĞBEK**

ACER PREDATOR HELIOS 300 PH317-53

Ve oyuncu bilgisayarı yeniden doğdu...

Acer'ın oyunculara özel Predator ailesinin yıldızı son yıllarda bir hayli parlıyor. Hatırlarsanız geçen sene Acer Predator Helios 300'ü incelemiş ve bayağı beğenmiştik. Üzerinden bir sene geçmişken aynı model baştan aşağı yenilenmiş olarak yeniden çıktı karşımıza. O kadar değişmiş ki bırakın aynı model olduğunu, aynı aileden geldiğini tahmin etmek bile zor.

Yeni Helios 300'e baktığınızda öncekine göre en büyük fark kasanın hayli küçülüp hafiflemiş olması. Bizim yeni incelediğimiz 17"lik model geçen sene incelediğimiz 15.6" modelin ebat ve ağırlığına yakın, üstelik denediğim bir-iki 15" bilgisayar çantasına da sığdı. Tasarım komple değişmiş ve kırmızı detaylı tasarım buz mavisine dönmüş. Daha keskin hatları ve hem dışı hem de içini kaplayan alüminyum kaplamasıyla yeni Helios 300 öncekine göre çok daha çarpıcı görünüyor.

Tahmin edebileceğiniz gibi konfigürasyon da baştan değişmiş. Helios 300 yeni nesil Intel i7 -9750H işlemciye geçmiş, bellek kapasitesi de 32 GB'a çıkmış. Buna NVIDIA'nın 8 GB'lık RTX 2070 MaxQ GPU'sunu da ekleyince Helios 300'ün performansı bayağı artmış. Üstelik Acer bu donanımı çok iyi bir soğutma sistemiyle destekliyor. Kendi tasarımları olan metal Aeroblade fanları Helios 300'ün altındaki geniş mazgaldan aldığı havayı yan ve arkadaki bakır mazgallardan dışarı atıyor. Denediğim hiçbir yazılım veya uygulamada ısıdan kaynaklı throttling veya dar boğaz yaşamadım. Soğutma sistemi çok iyi olduğu için normal kullanımda ve oyunlarda fan sesi pek çıkmıyor (Turbo hariç) ve kasa rahatsız edecek kadar ısınmıyor.

Elektrikle çalışan Turbo olmaz

Elbette iyi soğutulmuş aynı konfigürasyondaki her PC benzer performans verebilir. Ama Helios 300'ü daha hızlı yapan gizli bir silahı var. Monitörün hemen altında bulunan "TURBO" tuşuna bastığınızda Helios 300 önce işlemci voltajını düşürüp güç darboğazını engelliyor, ardından arkadaki fanlarını deli gibi gazlıyor ve son olarak da RTX 2070'i overclock ediyor. Bu kadar klişe ismi olan bir tuşun bu kadar işi birden yapması şaşırtıcı. Sonuç; Helios 300 denediğim diğer 2070 MaxQ bilgisayarlardan %10-15 daha fazla oyun performansı veriyor. Ama hemen belirteyim Turbo modunda fanlarla birlikte sesi de coştuğundan oyunu kulaklıkla oynamakta fayda var.

Helios 300'de en önemli gelişimlerden biri de ekranda yaşanmış. Renk ve parlaklık olarak daha güzel bir IPS LCD ekran var ve neredeyse hiç ışık sızması yapmıyor. Yeni panel 3 ms tepki süresine sahip ve en önemlisi 144 Hz tazeleme oranı destekliyor. Bu da sizi özellikle online mücadele oyunlarında bir adım öne çıkarıyor. Ekranın çerçevesi incelmesine rağmen tepesinde webcam ve mikrofonlara yer verilmiş. Ayrıca kasanın altındaki stereo hoparlörler bayağı iyi iş görüyor, özellikle beraberinde gelen MaxxAudio yazılımını kullanırsanız.

Oldukça rahat ve tam ebat Türkçe bir klavyesi var Helios 300'ün, tuşların büyüklüğü, aralığı ve yüksekliği gayet iyi. Klavye dört bölge RGB aydınlatmalı ve ek fonksiyonlar da geri aydınlatmaya sahip. Ayrıca önceki modele göre touchpad daha büyümüş. Her yeri tıklanabilir olan geniş cam touchpad bugüne dek oyun bilgisayarlarında gördüklerimin en iyilerinden.

Klavyedeki ilginç özelliklerden biri üzerinde yer alan Predator tuşu. Buna bastığınızda Predator Sense yazılımı açılıyor. Sistem ısıları ve fan hızlarını kontrol edebildiğiniz yazılım, hem performans hem de RGB ayarlarını detaylı olarak yapmanızı sağlıyor. Benzer yazılımlara göre çok temiz ve kullanışlı bir arayüzü var. Predator Sense'in iki özelliğini çok sevdim, birincisi oyun bazlı ayar yapabiliyorsunuz ve siz hangi oyunu açarsanız ona göre ayarları kendi değiştiriyor. İkincisi Monitoring sayfasından sistem voltaj, yük ve ısılarını çok düzgün grafikler olarak görebiliyorsunuz.

Helios 300'ün arkası ve yanlarında oldukça geniş hava çıkışları olduğu için bütün portları yanlarda ve ön tarafa doğru. Sol tarafta güç ve ağ kablolarının yanı sıra iki tane USB 3.1 Gen1 Type A ve kulaklık girişi bulunuyor. Sağ taraftaysa HDMI, Display Port ve biri Type-A diğeri Type-C olan iki tane USB 3.1 Gen2 portu var. Normalde sağ taraftaki portları sevmem ama bunlar oyun oynarken bir şey takmayacağınız portlar olduğu için sorun yok.

Fark yaratan detaylar

Helios 300'ün ilginç özelliklerinden biri adaptörünün oldukça küçük ve hafif olması. Dizüstü bilgisayarları adaptörüyle birlikte taşıyoruz sonuçta. Sadece 350 gr'lık adaptörün 180 Watt güç vermesi çarpıcı. Ayrıca pil kapasitesi de bir önceki modele göre artmış. 3815 mAH'lık (58.75 Wh) pil bir saatin üzerinde oyun (Turbo çalışmıyor elbette) ve 4-6 saat arası normal kullanım veriyor.

Gözden kaçan ama Helios 300'ü tercih sebebi yapabilecek diğer bir özelliği de kasasının çok kolay açılabilmesi ve geliştirilebilmesi. Çift bellek yuvası var ve bir SATA, iki M.2 olmak üzere toplam üç sürücü takabiliyorsunuz. Bizim incelediğimiz model 256 GB SSD ve 1TB HDD'ye sahipti, bir M.2 Slotu da boştu. Bu en üst model 12.299 TL'ye satılacak, ama daha düşük iki modeli daha var. RTX 2060 kullanan model 10.999 TL, GTX 1660 Ti kullanan modelse 9.999 TL. Alt modeller 16 GB bellekle geliyor ve en ucuz olan 512 GB tek SSD'ye sahip. Bunun dışında tüm özellikleri aynı.

Bütün bu anlattıklarımı alt alta koyduğumuzda Acer'ın yeni Helios 300'le harika bir iş çıkardığını söyleyebilirim. Tasarım, performans, ergonomi, yazılım... Her açıdan dört dörtlük bir bilgisayar. Hatta Helios'u geliştirelim derken işi biraz abartmış da olabilirler. Ben ne zamandır üst seviye, pahalı ve ince olan Triton serisi ülkemize gelse diye bekliyordum ama Helios, kullandığım iki hafta sonunda pabucunu dama attı. Bana sorarsanız şu an oyun dizüstü sistemleri içinde ilk tercihin Predator Helios 300 olması gerekir. ■ **TUĞBEK**





CASPER EXCALIBUR G900

Markası yabancı olsa alırdınız!

Ülkemizin en eski ve köklü bilgisayar üreticilerinden Casper ve uzun yıllardır da oyuncuların ilgisini çekmeye, oyuncu bilgisayarı pazarında kendine yer bulmaya çalışıyor. Ben bundan 15 sene önce oturup Casper'la bir oyuncu bilgisayarı nasıl olmalı tartıştığımızı ve çok da anlaşamadığımızı hatırlıyorum mesela. Geçen yıllar içinde bu konuda çabaları da arttı ve sonunda Excalibur adını verdikleri bir oyuncu markasını hayata geçirdiler. Daha önce G800 modelini incelemiş ama çok beğenmemiştim açıkçası. Bunun en önemli sebebini de "oyuncu görünmek için fazla zorlanmış tasarım" ile özetleyebiliriz.

İki sene sonra Casper hem yeni ve hem de bir üst modeli olan G900'ü teste yollamaya karar verdiğinde çok da bir beklentim yoktu açıkçası. Sonuçta kardeş modeller, ikisi de Excalibur, ne kadar fark olabilir ki… değil mi? Değilmiş. Hiç alakaları yokmuş. Hatta o kadar yokmuş ki, yaşadığım şoku anlatamam. G800 eğer Kim Kardashian'a benziyorsa fazla süslü, plastik ve koca kasalı... G900 muhtemelen Kendall Jenner olmalı. Keskin ve zarif hatları, simsiyah tasarımı üzerinde krom turuncu detayları, gayet sağlam metal gövdesiyle tam bir süper model. Sadece 2 cm kalınlığında ve sadece 2.1 kg.

Dış güzellik sizin için önemli olmayabilir ya da G800'ün koca kasası da zaten hoş görünüyor olabilir. Ya da ne bileyim "Casper şık bir oyuncu bilgisayarı yapmış ne var ki?" diyebilirsiniz. Asıl şok olan G900'ün içindekiler. Çünkü bize test için gelen modelin içinde i7-9750H işlemci, 32 GB Bellek, 480 GB + 512 GB çift SSD ve RTX 2080 MaxQ ekran kartı var! Böylesine yüksek bir oyuncu konfigürasyonunu bu kadar ince ve şık bir kasa içinde hayal edebiliyor musunuz? Ben edemiyorum çünkü resmen hayallerimizdeki oyuncu bilgisayarını yapmışlar.

Reklam olsun sistemi mi?

Durun, durun, durun… Bu iş bu kadar da kolay değil. Bu filmi bir yerden hatırlıyoruz. Çünkü Excalibur ve rakibi olan Excellerator ilk çıktıklarında süper pahalı über sistem yapıp fuar fuar gezdirmişlerdi, ama zaten fiyatları da saçmaydı, satacakları da yoktu. Hava olsun, reklam olsun sistemiydi bunlar. Bu da öyle satmayacak, reklam yapacak. O da ne! Bu konfigürasyon Casper'ın sitesinde FreeDos'la 16.454 TL'ye satılıyor. Hatta konfigüratör yapmışlar, alırken gönlünüze göre özelleştirebiliyorsunuz. Çift SSD'ye gerek yok, 16 GB bellek de yeter… Bak 1.000 TL daha ucuzladı. RTX 2080 kullanan en ucuz yabancı rakibinden beş bin lira daha ucuz üstelik.

Zorlayacağız ya... Kadı kızı bile olsa elimizden kaçamaz. Soğutması nasıl? Geniş mazgallar, yüksek devir çift fan, gürültülü ama gayet düzgün soğutuyor. Klavyede geri aydınlatma var mı? Var dört bölgeli RGB olanından. Tuşlar rahat ve hatta numerik klavyesi de var. Ekranının tazeleme hızı iyi mi, nasıl? Maşallah 144 Hz IPS, rengi gamutu, parlaklığı yerinde, güzel bir ekran, tepki süresi 5 ms ama idare eder. Pil ömrü nasıl acaba? 3950 mAh 47Whr pili var, bu ebattaki bir bilgisayar için hiç fena değil. Portları nasıl? Bir solda, iki sağda USB 3.1 Gen1, ark taraftaysa Type-C. Üstelik hem HDMI hem Display Port var arkasında. Stereo hoparlörler şaşırtıcı derecede iyi. Touchpad'i gayet kullanışlı. Üretim kalitesi… taş gibi. Elinize aldığınızda dünyanın en büyük oyun markalarıyla arasında hiçbir fark göremezsiniz.

Karşınıza çıkabilecek sorunları ne denli küçük olsalar da görmek için uzun kullanmanız lazım. Birkaç hafta ana bilgisayarım olarak kullandım Excalibur G900'ü. Yapısında rahatsız olduğum tek yanı adaptör soketinin çok iyi tutmaması ve zaman zaman kendi kendisine adaptörün çıkması. Özellikle oyun oynarken can sıkıcı olabiliyor. En büyük eksiğiyse kontrol yazılımı. Yetenekleri çok sınırlı jenerik bir program ve çok faydası olmuyor. Bir iki özelliği daha iyi olabilirmiş gerçi. Mesela klavye geri aydınlatması bir parça artabilir. Bir de Power düğmesi biraz tipsiz.

Gerçekler bazen acıdır

Daha fazla uzatmayalım G900 gerçekten iyi bir sistem ve bir arızası, kazası olmadığı sürece sahibini çok mutlu edeceğine şüphem yok. Bu bilgisayarın en büyük eksiği havalı bir markası olmaması. Gerçekten Excalibur diye marka mı olur arkadaşlar? En sevdiğiniz spor ayakkabınızı düşünün. Üzerindeki marka Nike, Adidas vs… değil de Excalibur olsa yine de alır mıydınız? İlla yabancı veya küresel bir marka olmanız da gerekmiyor, en güzel örneği Monster ve Türk efsane canavarları Abra ve Tulpar.

Bu işin acı gerçeği. Ama bir de tatlı gerçek var. Eğer markayı, havayı falan bir kenara bırakırsanız yabancı markalarda bulamayacağınız bir destek sunuyor Casper. Garanti süresince yerinde servis, sekiz teknik servis noktasında bir saatte sorun çözümü, WhatsApp destek hattı ve ömür boyu fan termal bakımı. Düşününce... Bilgisayarımın markası havalı olmasa da olur
■ **TUĞBEK**



LOGITECH MX518 LEGENDARY

Kaçınız hatırlar bilmiyorum ama çok çooook uzun yıllar önce oyuncu farelerinde sadece iki marka ve bunların ezeli rekabeti vardı: Logitech ve Microsoft. O zamanlar Razer, SteelSeries falan yok, daha 2000'lerin başındayız, beklenenin aksine uygarlık yok olmamış çok mutluyuz. Ne diyorduk, evet sadece Logitech ve Microsoft ve bu iki markanın iki ikonik modeli vardı hayatımızda. Microsoft IntelliMouse Explorer ve Logitech MX500.

Rekabet öyle sıkıydı ki takım tutar gibi, Playstation vs Xbox kavgası gibi, oyuncular MS'ciler ve Logitech'ciler olarak ikiye ayrılırdı. Counter-Strike turnuvalarında hangisi daha iyi diye saatlerce tartışılırdı. Her ikisi de avuca tam oturan ve sağ elini kullananlar için yapılmış iki fare. Ben ikisini de sevmezdim, zira avuca oturan iri fareyle rahat edemiyorum, Logitech iFeel ve MX300'dü benim favorim. Sonradan bunların daha yüksek DPI'lıları geldi 2005'e doğru, MS IE3.0 ve MX518, ama 2010'larda bir ara unutulup gittiler ve üretimden kalktılar.

Bundan iki sene önce Microsoft sürpriz yapıp IE3.0'ı yenileyip yeniden piyasaya sürmüştü. Şimdi de Logitech, MX518'in o klasik efsane tasarımını en yeni sensor teknolojisi G Hero'yla donatıp tekrar piyasaya sürüyor. Kablolu, sağ ele oturan, hayli hafif güzel bir fare MX518. Ama ben 15 sene önce de sevmezdim şimdi de sevmiyorum. Eğer paranıza kıyacaksanız gidin Logitech G Pro falan alın. Her şeyi de diriltmemiz gerekmiyor, eski konsollar, eski fareler... Vatkalı ceketler de dönsün oldu olacak.

Haa... Eğer 40 yaşını devirmiş, eski Sanane müdavimi, kurt CS oyuncularındansanız sözüm yok. Buram buram nostalji kokan MX518'inizi alıp, zevkle kullanıp, eski arkadaşlarla ocak başı yaptığınızda IE3.0 mı iyiydi yoksa MX518 mi saatlerce tartışabilirsiniz. ■ **TUĞBEK**

RAZER KRAKEN FOR CONSOLE

Razer Kraken kulaklık serisinin yeni üyesi, asla tahmin edemeyeceğiniz bir şekilde konsol oyuncularını hedefliyor. 3,5mm jak girişli, kablolu bir kulaklık kendisi. DualShock 4'e ve Switch'e (ve tabii girişi olan telefonlara) direkt bağlayabiliyorsunuz. En eski tip Xbox kontrol cihazlarının 3,5mm girişi yoktu nedense, onlara bu tip kulaklıkları takmak için ekstra aparat almak gerekiyor ama Xbox One S'le birlikte bu girişi eklediler, elinizde o kontrol cihazlarından varsa sorun yok. PC'de de kullanabilirsiniz elbette kulaklığı, içinden 2 metrelik bir uzatma kablosu çıkıyor.

Gerçek çevresel ses vermiyor kulaklık, onu simüle ediyor. Bu ne demek? Ciddi bir turnuva oyuncusuysanız, hangi ses tam olarak nereden geliyor sizin için önemliyse aradığınız kulaklık bu değil ama öte yandan Kraken for Console stereo kulaklıklara nazaran kat kat daha iyi bir performans sunuyor. En üst seviyede rekabet etmeyen herkes için yeterli.

Onun dışında esnek ve sağlam bir yapıya, kaliteli ve ayarlanabilir bir mikrofona, fena olmayan ölçüde bir ses yalıtımına, şık bir görünüme sahip kulaklık. Bütün bu saydığım konularda ne bir eksiği ne bir fazlası var yani Kraken for Console'un. Kulaklığın asıl önemli özelliğiyse kesinlikle konforu.

Pedler oldukça kalın ve mantıklı derecede oynak, onun dışında bir de pedlerin içinde bir çeşit soğutucu jel kullanılmış. Şahsen bu kadar uzun süre bu kadar rahatsızlık duymadan kullandığım bir kulaklık olmadı şimdiye kadar. Ki siz bu satırları okurken hava biraz serinlemiş olacak muhtemelen ama çok sıcakken ve vantilatör kapalıyken denedim siz sevgili okurlara en isabetli yorumları yapabilmek adına (cefakar yazar modeli), 3-4 saat kullanmama rağmen kulaklarım vücudumun diğer bölgelerinden daha fazla pişmedi. Bu jel gerçekten de işe yarıyor.

PC'de daha ideal seçenekler var, PC için önermiyorum ama konsolda uzun süreler oyun oynuyor ve çevrenizi rahatsız etmemek / çevrenizden rahatsız olmamak için kulaklık kullanmayı tercih ediyorsanız Kraken for Console'u çok rahatlıkla öneririm. 550-600 lira arası fiyatlara satılıyor, bu ayar bir kulaklık için fiyat mantıklı. ■ **ÖMER**



<HTML>
<HEAD>
<TITLE>LOG.COM.TR</TITLE>
</HEAD>
<BODY>
...
</BODY>
</HTML>

Geçtiğimiz iki ay dediğim gibi soluklanma vakitlerindeyiz sistemlerle ilgili. Ama maalesef biz soluklanırken döviz soluklanmıyor sevgili Oyungezer, o yüzden biraz da şansınıza güvenip birikmiş paranız varsa dizin sistemleri, korkmayın. Korkunun ecele faydası yok ne de olsa. Yarın kâra geçerim diye beklerken, bugünkü zarardaki halinizi aramak hiç de şaşırtıcı olmuyor ne yazık ki bu dönemde. Onun dışında her zamanki gibi: Fikir, öneri hatta "bunlar nasıl sistem lan" tarzı her türlü mailinizi merakla beklemekteyim :) İHSAN A.





SEÇENEK 1: EKONOMİK

	İŞLEMCİ/APU	ANA KART
	AMD RYZEN 5 2400G	B450M PRO4
	990 TL	748 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C16 8GB	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
329 TL	274 TL	247 TL
TOPLAM: 2.588 TL		

SEÇENEK 2: FİYAT / PERFORMANS

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
MSI RX 570 ARMOR 4G OC GDDR5	AMD RYZEN 3 2200G QUAD-CORE 3.5GHZ-3.7GHZ	GA-AB350M-D3V AMD B350
1.259 TL	723 TL	330 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C16 8GB (1X8GB)	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	500W 80+ SILVER KUTUSUZ
364 TL	274 TL	344 TL
TOPLAM: 3.294 TL		

SEÇENEK 3: ÜST-ORTA

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE GTX 1660 TI 6GB GDDR6	AMD RYZEN 7 2700	PRIME B450-PLUS
2.435 TL	1.545 TL	710 TL
BELLEK	**HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C12 16GB (1X16GB) 1.35V	1TB 7200RPM 64MB SATA 6.0GB	600W 80+ EU
700 TL	309 TL	330 TL
TOPLAM: 6.029TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
GEFORCE RTX 2080	AMD RYZEN THREADRIPPER 1920X	X399 SLI PLUS
6.863 TL	2.810 TL	2.421 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2666MHZ C16 32GB (2X16GB) DUAL 1.2V	SSD: 500GB 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 7MM HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	600W 80+ EU
1.532 TL	536 / 666 TL	330 TL
TOPLAM: 15.157 TL		



Piksel Günlükleri

Dürüst Esnaf

Sene yanlış hatırlamıyorsam 2009. Henüz üniversite öğrencisi olduğum yıllar. Deli gibi Nintendo DS Lite almak istiyor ve bunun için para biriktirmeye çalışıyordum. Nihayetinde bir satış sitesinde uygun fiyatlı ikinci el bir DS Lite buldum ve satıcıyla iletişime geçtim. O da İzmir Eşrefpaşa'da bir tezgâhı olduğunu ve gelip oradan elden alabileceğimi söyledi.

Arkadaşımla beraber adamın tezgahına gittik. Böyle büyük bir merdivenin alt tarafında kurulmuş, nereden geldiği belli olmayan ikinci el elektronik ürünler satan seyyar bir tezgâh. Tezgâhın sahibi de belli ki oyunlarla uzaktan yakından alakası olmayan bir adam. Konsol daha önce tamir görmüş mü, bataryası orijinal mi diye anlamak için de içini açıp bakabilir miyiz diye sorduk adama, "hay hay" diye yanıtladı gayet kibar şekilde. Şaşırmıştık.

Arkadaşımla yaptığımız incelemeye göre konsol gayet temiz ve tamir görmemiş durumdaydı (yanılmamışız da, halen aktif olarak kullanırım o DS Lite'ı). Lakin menülerde gezince şunu fark ettik ki kullanıcı adı Jennifer olarak kayıtlıydı ve konsolun yerel saati İngiltere'ye ayarlıydı. Belli ki İzmir'e gelen turistlerden birinden yürütülmüş yani. Buna rağmen konsol çok temiz ve uygun fiyatlı olduğu için aldım arkadaşlar yalan yok (hakkını helal et Cenifır), Tanrı affetsin. Başka türlü öğrenci olarak almam pek mümkün gözükmüyordu çünkü. Konsolun tek eksiği şarj aletiydi ki onu sorunca da "sen haftaya aynı gün uğra, hallederiz" dedi adam.

Bir sonraki hafta pek ihtimal vermesem de adamla sözleştiğimiz şekilde tezgahının oraya gittim. Sonuçta adama konsolun parasını çoktan vermiştim ve adam şarj aleti vermese hiçbir şey yapamazdım. Fakat sürpriz şekilde orijinal bir şarj aleti uzattı adam bana sözleştiğimiz gibi. Sağ olsun hiç üşenmemiş, benim için gidip şarj aletini de çalmış adam.

Kalmadı artık böyle dürüst esnaflar... ■ EMRE S.



KONSOL

SEGA MEGA JET & GENESIS NOMAD

Yanlış zaman, yanlış konsol

Japan Airlines firması 1994 yılında Sega'dan, uçaklarında kullanabilecekleri bir konsol üretmesini istedi. Sega Mega Jet isimli bu konsolu Japan Airlines yolcuları şehirler arası uçuşlarda kiralayabiliyor, koltuklarında yer alan TV'lerle Sega Genesis kartuşlarını oynayabiliyordu. Sadece uçuşlarda yer alan konsol limitli sayıda Japonya'da satışa sunulduysa da hayli kısa ömürlü oldu.

Ne var ki Mega Jet'in bu kısa öyküsü Sega America'ya ilham vermeyi başarmıştı. Keza GameGear artık miladını doldurmuştu ve bir sonraki el konsolu için neler yapabileceklerini düşünüyorlardı. Taşınabilir bir Sega Genesis fikri de gayet akıllarına yattı, çünkü konsolun piyasaya çıkmış hazır halde yüzlerce oyunu vardı. Bu yüzden derhal harekete geçtiler ve konsola ekran ekleyip birkaç modifikasyonla da Sega Nomad adı altında 1995'te piyasaya sürdüler.

Ne var ki Nomad satışa sunulduğunda son jenerasyon Sega Saturn piyasa çıkalı daha sadece birkaç ay olmuştu ve 16-bit dönemi artık son günlerini yaşıyordu. Ayrıca firma da deli gibi yatırım yaptığı Saturn'e odaklanmayı tercih edince konsolun reklamı falan da yapılmadı. Üstüne üstlük Nintendo Game Boy taşınabilir konsol piyasasında üstünlüğünü sürdürüyordu ve Pokémon Blue da rakiplerini bitirmeye yetecekti.

Bütün bu olumsuzlukların ardından oyuncuların Nomad'e olan ilgisi beklentilerin çok altında kaldı ve bir yıl sonra üretiminin durdurulduğu açıklandı. Ayrıca Sega bir daha da el konsolu piyasasına girmeyecek ve bütün gücüyle Dreamcast'e yoğunlaşacaktı. Tabii onun da yapacakları son konsol olacağını bilmeden... ■ EMRE S.





DAVE MIRRA - ACCLAIM DAVASI

İsmi kötüye kullanılan bisikletçi

2000'lerin başları kaykay, bisiklet, paten, hatta scooter temalı spor oyunlarının popülerleştiği bir dönemdi. Bu temada pek çok oyun ardı ardına piyasaya çıkıyor ama çok azı Tony Hawk serisinin başarısına yaklaşabiliyordu. Bu yüzden Acclaim de ünlü bir isimle sözleşme imzalayıp kendi serisini piyasaya sürmeye karar verdi. Bunun için tercih ettikleri isim de serbest stil BMX kullanan ünlü bisikletçi Dave Mirra oldu.

Oyunun yüzü olması için Dave Mirra'yla sözleşme imzalanmasının ardından hemen Tony Hawk serisine benzer tarzda, fakat bisiklet kullanılan bir oyunun yapımına başlandı. 2000 yılının sonuna doğru da Dave Mirra Freestyle BMX piyasaya çıktı. Üstelik oyun medyasından alınan notlar ve satışlar da fena sayılmazdı, hatta bir devam oyunun gelmesine yetecek düzeyde olduğu bile söylenebilirdi. Ertesi sene serinin ikinci oyunu da raflarda yerini aldı ve tıpkı ilk oyun gibi kalburüstü bir başarı yakaladı.

Ne var ki serinin üçüncü oyunu yaklaşırken işler pek yolunda gitmiyordu. Acclaim ciddi boyutta maddi sıkıntılarla uğraşmaya başlamıştı ve oyunun geliştirilme süreci pek de başarılı ilerlemiyordu. Bu yüzden satmasını garanti altına alabilmek için oyuna bolca yetişkin öğesi eklemeye karar verdiler. Lakin iş Dave Mirra'yla sözleşme yenilemeye geldiğinde de kendisine "sen hiç merak etme, sadece yetişkin mizahı içeren zararsız bir oyun olacak" dediler. Dave de firmaya inanıp sözleşmenin altına imzasını attı.

Gelgelelim Dave Mirra's BMX XXX isimli oyun 2002'de piyasaya çıktığında Dave'i büyük bir sürpriz bekliyordu. Öyle sadece yetişkin mizahı içeren bir oyun değildi bu. Dönemin konsol oyunlarında görülmediği kadar cinsellik, çıplaklık, üstsüz kadınlar, striptizciler, çiftleşen köpekler, kusma, geğirme, bolca küfür, leş gibi bir cinsel mizah içeren ve sadece bundan ekmek yemeye çalışan anormal bir bisiklet oyunu çıkmıştı ortaya. Acclaim oynanıştaki bütün eksikliklerini bunlarla örtbas etmeye çalışıyordu.

Tabii çılgına dönen Dave Mirra bu oyunun ismini, şöhretini ve kariyerini kirlettiğini düşündüğü için hemen Acclaim'e 20 milyon dolarlık bir tazminat davası açtı. Ayrıca isminin ve bütün bağlantılarının da derhal oyundan çıkarılmasını talep etti, zira şirket ona oyunun böyle olacağından bahsetmemişti. Fakat mahkeme süreci uzayınca da taraflar sorunu kendi arasında çözmeye karar verdi ve Acclaim oyundan Dave Mirra adını çıkartmayı kabul etti. Oyun bundan sonra sadece BMX XXX adı altında satılacaktı.

Buna rağmen işler Acclaim'in istediği şekilde de gitmemişti. Oyun medyası ve oyuncular o cinsel öğelerin altında aslında berbat bir oyun olduğunu kısa süre içerisinde fark etmişti. Hatta oyun bazı ülkelerde sansürlenmiş, bir kısmında da komple yasaklanmıştı. Bu yüzden oyunun satışları da saman alevi gibi kısa süre içinde söndü ve firmaya büyük bir zarar olarak geri döndü. Oyunun piyasaya sürülmesinden kısa süre sonra, 2004 yılında da kepenkleri indirdiler zaten.

Kıssadan hisse: Oyununuz kötüyse cinsellik bile sattıramaz, nokta. ■ EMRE S.

DEMEK Kİ NEYMİŞ? BİR ŞEYİN ALTINA İMZAMIZI ATMADAN ÖNCE İYİCE İNCELİYORMUŞUZ.

COMPANY of HEROES™

"Was wünschen Sie... What do you want?"

MUSTAFA MUTLU ŞENAY

"Sağ kanat nerdeyse çöktü, hâlâ köprüye ateş edebilen birkaç ağır makinelim kalmış olsa da bu sonsuz havan ateşi karşısında dayanabileceklerini sanmıyorum. Merkezde birliklerimin meydana doğru geri çekilmeleri devam ediyor, köprü ağzını kaybedeli çok oldu, yine de onları keskin nişancılarımla biraz daha tutabilirim. Sol kanat ise cehenneme dönmüş durumda, topçu ateşi hâlâ devam ederken yaralıları almak için koşan sıhhiye erleri de kanlar içinde yatıyor. Mühendislerim o bölgeyi dikenli tellerle kapatmış olsalar da düşmanın aşması uzun sürmeyecektir. Bu kasabayı ne olursa olsun tutmak zorundayız, yoksa sahilden gelen birlikler büyük bir tehlikeyle karşı karşıya kalacaklar... Toprak titremeye başladı, doğudan esen rüzgârın içinde palet sesleri duyulurken elimde kalan tüm timleri son bir savunma hattı oluşturmak için meydana doğru çekiyorum, panzerler geliyor..."

Şunu açık yüreklilikle söylemek isterim ki; Company of Heroes, bugüne kadar yapılmış en gerçekçi strateji oyunudur. Daha da ileri gideyim; Company of Heroes, bugüne kadar yapılmış en "gerçek" savaş oyunudur. Ekipman sistemi, siper mekanikleri, modern savaş teknikleri, klasik savaş prensipleri, topoğrafya, arazinin ve uygun mevkie hâkim olmanın önemi... Bu oyun tüm bunları bir daha görülmemiş bir mükemmellikle oyuncuya sunmuş, kaynak toplayıp birkaç birimden yüzlerce basarak topluca düşman üssüne gönderdiğimiz "sözde" strateji oyunlarına kocaman bir tokat yapıştırmıştır.

Red Alert, StarCraft, C&C: Generals... hepsi unutulmaz oyunlar tamam ama sorarım size, modern silahlara sahip iki asker dünya tarihinde ne zaman karşılıklı olarak ayakta durup öylece birbirlerine ateş etmişler? Siper alacaklar yahu siper. Etraflarını havan topları, makineli tüfek mermileri dövecek. Karşı binadaki savunmacıları zapt etmek için topçu desteği isterken tepelerine paraşütçüler inecek. Keskin nişancıları düşünüp ürkecek, tanklardan korkacaklar.

İşte Company of Heroes, tüm bunları oyuncuya sonuna kadar hissettiren gerçek bir savaş oyunuydu. O güne kadar gerçek zamanlı strateji türünün değişmezleri olarak görülen bir sürü klasik mekaniği reddetmiş, bu işin doğrusu budur deyip türe muhteşem bir soluk





getirerek kendi çizgisini oluşturmuştu.

Proaktif olmak nedir, ne anlama gelir?

Kaynak toplayan işçilerin, çiftlik süren köylülerin, ticaretin, balıkçılığın yerinin olmadığı bir oyundu Company of Heroes, tıpkı gerçek bir muharebedeki gibi. Zekice tasarlanmış kaynak sistemi sayesinde tüm bu savaş dışı mekaniklerden kurtulmuş, bize "gerçek" savaş nasıl olur göstermişti. İlk yarım saat küçük kalenizde gelişip yakın kaynakları toplamak, teknoloji kasıp asker biriktirerek saldırmak mı istiyorsunuz? Hayır diyordu oyun; araziye adım adım yayılmak, yıpratmak, geri çekilmek, toparlanıp tekrar saldırmak ve her an çatışmak zorundaydınız. Çünkü arazi demek, kaynak demekti ve eğer bunları siz kontrol etmezseniz, düşmanınız kontrol ediyordu.

Bunu yaparken de emrinize hepsi birbirinin aynısı "insansı robotlar" yerine gerçek askerler veriyordu Company of Heroes; timler halinde kontrol ettiğiniz bu askerler diğer oyunlardaki benzerlerinin aksine koyduğunuz pozisyonda canları bitene dek durmak yerine düşmanla çarpışırken sürekli hareket ediyor, yer değiştiriyor, yatıyor, sürünüyor, bağırıyordu. Eğer mühendis grubunuz, ölen ağır makineli timinizin şans eseri tek parça kalabilmiş ağır makineli tüfeğini bulursa alıp kullanabilirlerdi, gerçekte yapabilecekleri gibi.

Cesaretinin karşılığını alanlardan

Tüm bu cesur yeniliklerle oyun dünyasına girmiş ve neyse ki hak ettiği üne ve ödüllere de kavuşmuştu oyun. Öyle ki bir dönem internet kafelerde bile kendi kitlesini oluşturmuş, küçük çaplı turnuvalara ev sahipliği yapmıştı. Maalesef defalarca taklit edilmeye çalışsa da kimse o kimyayı bir daha böyle başarılı şekilde tutturamadı, 7 sene sonra büyük beklentilerle çıkarılan 2. oyunu da ilkinin gölgesinde kalarak Company of Heroes'un kendi alanındaki krallığını tescillemiş oldu.

NEW STEAM VERSION

Oyuna çıkışından sonraki 3 yıl içinde 2 DLC daha eklendi ki, ikisi de ayrı oyunlar olarak çıkarılmış olsa bence kimse bu durumu sorgulamazdı. Bunlardan ilki olan Opposing Fronts; oyuna biri Alman diğeri İngiliz saflarından 2 yepyeni senaryo, dinamik hava sistemi, Skirmish modu için de tamamen kendilerine özel birimleri, komuta sistemleri ve bina zincirleri olan 2 farklı fraksiyon ekliyordu. Orijinal oyundaki içerikleri nerdeyse ikiye katlıyordu yani.

2. DLC olan Tales of Valor'sa ilk DLC'ye göre nispeten küçük kalmış; ancak bu küçük haliyle bile oyuna yeni mekaniklerle süslenmiş 3 yeni kısa senaryo, 3 yeni multiplayer modu, bazı yeni araçlar ve birkaç tane de yeni Skirmish haritası eklemişti. Özellikle de Tiger Ace senaryosu nefisti.

Son yıllarda strateji oyunlarına (Company of Heroes 2 de dâhil) çıkarılan ve sadece birkaç alternatif araç, tek bir fraksiyon veya yeni skinler eklemekten ibaret olan onlarca DLC'yi düşününce insan o günleri özlemeden edemiyor.

DLC DEDİĞİN BÖYLE OLUR!

Bugün Steam'den rahatça hem singleplayer, hem de multiplayer olarak oynayabildiğimiz oyun bu haline aslında biraz engebeli bir yoldan geldi.

Ocak 2013'te bağlı bulunduğu THQ'nun iflas etmesiyle yapımcı Relic Entertainment ve kendisinin Company of Heroes da dâhil tüm oyunları Sega'ya satıldı, bunun sonucundaysa o güne kadar THQ sunucularında yaşayan Company of Heroes komünitesi bir anda ortada kaldı. Kısa bir süre içinde Steam'in kendi sunucularını devreye sokmasıyla oyunun multiplayer kısmı tekrar açıldı ancak bir sorun vardı, oyunun bu yeni New Steam Version'ı bir sürü bug ve sorunla boğuşuyordu. Yaklaşık 8 ay sonra, 2. oyunun çıkışında yaşanan hezimetin de etkisiyle koca bir oyuncu kitlesini kaybetme tehlikesi yaşayan Relic, sonunda olaya müdahale etmeye karar verdi. Gayet cesur bir karar alıp bunu o an kendilerinin yapamayacaklarını da kabullendiler ve ilk oyunun ardından ayrılarak kendi oyun stüdyolarını kuran, ilk oyunun başındaki çekirdek kadroyla bu New Steam Version'ı düzeltmeleri için anlaştılar.

Böylece oyun adım adım güncellendi ve küçük sorunlardan arındırıldı. Tüm bu olaylar sonucunda bugün hâlâ 13 senelik bu oyunun oldukça sadık bir oyuncu kitlesi var ve günün herhangi bir saatinde multiplayer bir maç bulmak mümkün.



NEDEN EFSANE OLDU?



SIHHİYE

Bu oyunda kanlı canlı sıhhiye vardı yahu. Yok askerler şu binanın yanında dursun da iyileşsinler, yok doktor şuraya gitsin de canlarını doldursun gibi değil. Bayağı bayağı siz ayakta kalan askerlerinizle çatışmaya devam ederken arka saflardan koşarak gelen bir sıhhiye eri o ateş çemberi içinde başarabilirse ölümü bekleyen askerlerinizden birine yanaşır, sırtına yükleyip gerisin geri sahra hastanesine yetiştirirdi. Bu detay, bir daha başka hiçbir strateji oyununda böylesine gerçekçi bir şekilde işlenmedi.

OPERATION OVERLORD

Normandiya Çıkarması bugüne kadar onlarca ünlü oyunda farklı şekillerde işlendi ama Company of Heroes'un açılış görevi olan D-Day'de ve sonrasındaki görevlerde oluşturduğu atmosfer bugün hâlâ Operation Overlord'un ve dolayısıyla da İkinci Dünya Savaşı'nın en iyi temsillerinden biri olarak gösterilebilir.

BİRİM SİSTEMİ

O güne kadar birkaç asker tipinden yüzlerce basıp toplu şekilde kullandığımız strateji oyunlarına alışmıştık. Ama Company of Heroes bambaşka bir yol yaratarak 5-6 askerden oluşan, her birini dikkatlice kontrol edip gerekli ekipmanlarla özelleştirmemiz gereken timleri hizmetimize sunuyordu. Bunların üstüne bir de harika rütbe sistemi sayesinde oyunun ilk başında çıkardığımız keskin nişancının zaman geçtikçe Vasily Zaytsev'e, Ranger timimizdeki askerlerin Cehennem Meleklerine dönüşmelerini izleyebiliyor, kendilerini iyice sahiplenebiliyorduk.

KING TIGER

Tankların şahı, Alman mühendisliğinin zirve noktalarından biri olan King Tiger, bu oyunda ismine yaraşır şekilde krallar gibi sahneye çıkıyor ve karşısına çıkan ne varsa parçalayıp yoluna devam ediyordu. Uzun süren multiplayer maçlarda Müttefik takımı için kabuslara sebep olan bu tankı yok etmek dikkatli mikro kontrol ve ince çevirme manevraları gerektiriyordu. Sırf bu tank için Almanlarla oynayan çok insan tanıyorum.

YIKILABİLİR ÇEVRE

Oyunun haritalarındaki her bina, köprü, duvar, siper ve hatta toprak bile (evet, bayağı bildiğiniz zemin) yıkılabilir şekilde tasarlanmıştı. Elbette bu sadece fizik motorunda güzel bir detay olarak kalmıyor; çevre sürekli değiştiği, yeni yollar ve siperler oluştuğu için her an farklı taktiklere başvurmanızı gerektiriyordu. Özellikle yoğun çatışmaların döndüğü birkaç apartmana sahip şehir merkezleri oyunun sonlarına doğru havan toplarından dolayı kraterlerle dolmuş düz bir araziye dönüşüyordu.

APAYRI FRAKSİYONLAR

Uzaktan bakınca sayıları az görünse de (DLC'lerle birlikte 4) oyundaki fraksiyonların her biri tamamen özgün bina zincirleri, teknolojik gelişimleri, birimleri ve ekipmanlarıyla bambaşka bir oynanış sunuyordu. Öyle ki Amerika'yla 20-30 saat oynayıp oyunu çözdüğünü sanan nice insan Almanları aldığı ilk maçında tokatlanmaktan kurtulamıyor, ikinci maçta ancak mekanikleri anlamaya başlıyordu. Üstelik tüm bu fraksiyon kendi içlerinde de kendilerine özgü üçer adet komuta seçeneği sunuyor, bunların her birinin hangi tür haritalarda nasıl kullanılması gerektiğini çözmek bile saatler sürüyordu.

SİPERLER

Bana sorarsanız Company of Heroes'u diğer tüm strateji oyunlarından ayıran temel şeylerden biri oyunda bulunan siper alma mekaniğiydi. Çatışma sırasında siper alan bir tim hem savunma hem de saldırı bonusları alırken, açıkta kalanlar kolayca harcanıyordu. Üstelik timdeki askerler sizin tıkladığınız konuma yakın bir siper varsa otomatik olarak mevzilendiği için oyuncuya ekstra bir iş düşmüyordu.

REPLİKLER

Her asker, kendisini seçince veya bir komut verince o anki durumuna ve verilen emre göre çoğu yüzünüzü güldüren onlarca repliğinden birini hissiyatı tamamen veren bir tonla kullanır, savaşın atmosferini apayrı bir seviyeye çıkarırdı. Gözlem noktası inşa ettirmeye çalışınca "Bunun için mühendislerimiz yok mu?" diye söylenen piyadeler, iniş yaparken "Tepeden ölüm geliyor!" diye gaza getiren paraşütçüler ilk aklıma gelenlerden.

DİNAMİK KAYNAK SİSTEMİ

Oyundaki kaynak sistemi haritaya dağıtılmış noktaları kontrol edip elde tutmaktan geçiyordu. Bu noktaları elde tuttukça kaynaklarınız artıyor, kaybettiğinizdeyse hiçbir artış olmadan sabit kalıyorlardı. Bu sistem oyuncuları çok daha aktif bir şekilde oynamaya zorluyor ve çatışmayı her an diri tutuyordu. Çünkü sizin kontrol etmediğiniz her nokta, rakibiniz için ekstra kaynak demekti.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



MOMOTARO DENGEKI 1 & 2 *[GB]*

Japon folklorunda Momotaro isimli bir çocuk öyküsü vardır. Bir şeftalinin içinden doğan küçük Taro (Momo zaten Japonca şeftali anlamına geliyor) halka zarar veren şeytanları yenmek için Onigashima adasına gider ve burada hayvanların yardımıyla onlarla savaşır falan. İşte bu Momotaro karakteri 90'larda Hudson Soft'un maskotlarından biriydi ve zibilyon tane oyunu yapılmıştı farklı türlerde. Ne var ki bu oyunların neredeyse hiçbiri Batı'ya gelmedi.

Lakin size bu ay anlatacağım Momotaro Dengeki oyunları Japonca bilmeden oynayabileceğiniz platform-macera oyunları. Momotaro olarak 5 farklı turda bahsettiğim canavarla savaşıyor, şeftali fırlatarak onları da şeftaliye çeviriyor, platform kısımlarını da aşarak boss'larla kapışıyoruz. İlginç bir mekanik olarak da canavarları dönüştürdüğümüz dev şeftalileri istediğimiz yere koyarak normalde ulaşamayacağımız yerlere tırmanabiliyoruz, her turda pek çok gizli bölüm var bu şekilde bulunmayı bekleyen. Momotaro hayvanları çok sevdiği için de kuş, kedi, maymun olmak üzere üç farklı hayvana dönüşebiliyor ve tahmin edebildiğiniz gibi her biri de farklı güçler kazandırıyor Taro'ya.

Game Boy oyunları genelde ev konsollarına oranla bir tık daha kolay olsa da Momotaro Dengeki sıkı bir mücadele sunuyor, beni cidden terlettiği zamanlar oldu. Lakin oyun adil olduğu için bünyede sinir yaratmıyor. Toplamda 3-4 saat civarında bitiyor olsa da GB standartları için gayet iyi bir süre bu, 20 dakikada biten oyunlar bilirim ben. Ayrıca oyunun pixel art'ını ve müziklerini de çok başarılı bulduğumu ekleyip retro kafa arkadaşlara tavsiye edeyim. ■ **EMRE S.**

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

FIGHT *[ARCADE]*

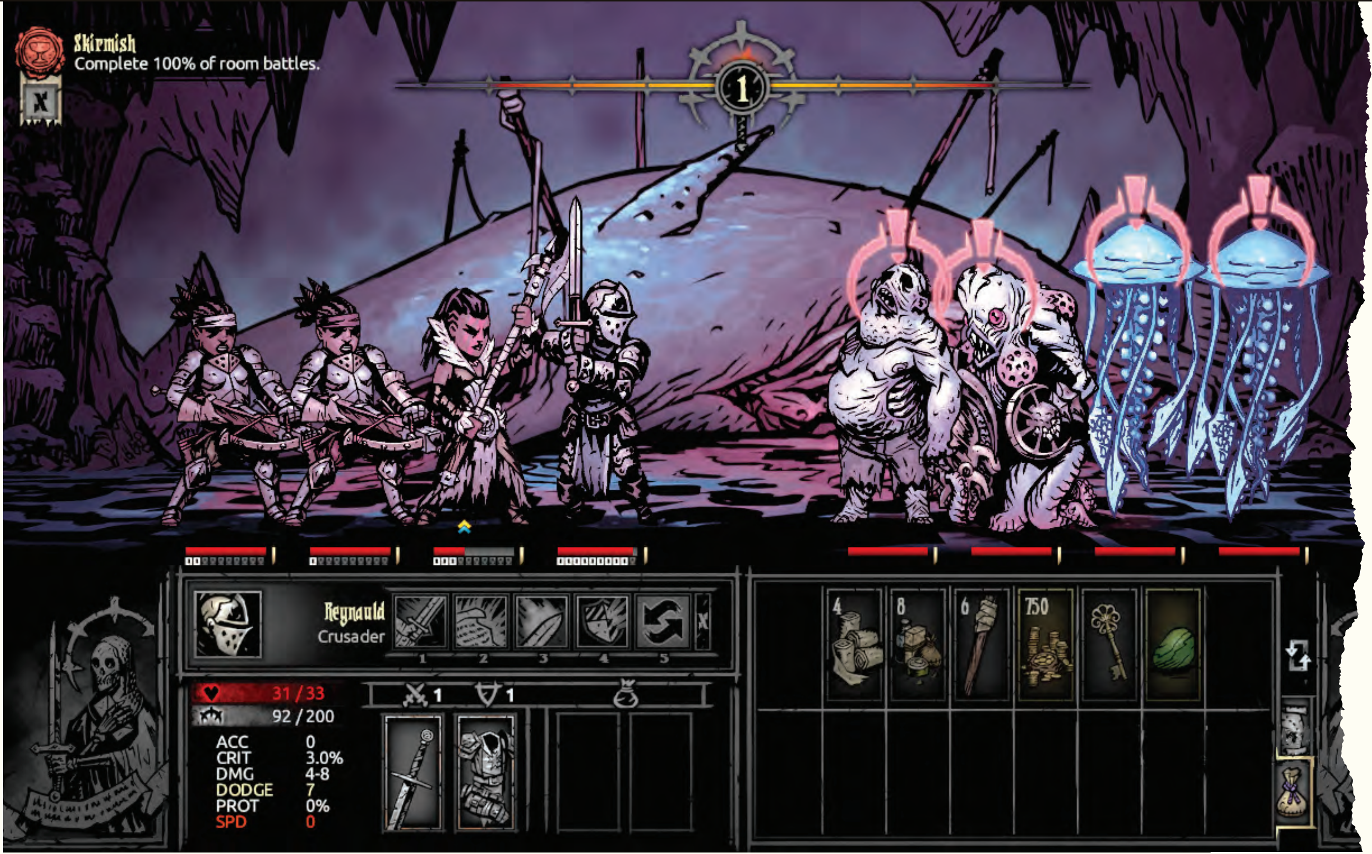
Street Fighter 2 çıktığı dönemde o kadar abartı seviyede popülerdi ki benzer, hatta gerekirse birebir çalıntı bir dövüş oyunu yapmak oyun firmaları için milli mesele haline gelmişti. Bu yüzden Koreli ve son derece tırt bir firma olan Viccom da SNK'yla olan iyi ilişkilerini kullanarak firmadan oyun yapım setlerini istedi. Ve SNK da ne yazık ki bu teklifi kabul etti.

İşte Fight Fever bu akımın ürünü bir oyun. Açılış ekranında kocaman harflerle "İster misin? Dünyanın en iyi tekvandocusunu?" yazsa da bir dövüş oyunu aslında, aklınıza hemen benim gibi kötü şeyler gelmesin. Hani bilmiyorum gerek var mı oyunun oynanış, müzik, grafik vs. açısından ne kadar tırt olduğunu izah etmeme? O yüzden size fantastik karakter listesinden bahsetmek istiyorum müsaadenizle.

Baş karakterin adını Han Baedal değil de Ryu yazsalar millet misafir karakter zannedebilirmiş mesela. En büyük rakibi de onun palet swap ve sarışın versiyonu ne hikmetse. Heimer desen Billy Kane'in bıyık bırakmış fakat sopasına haciz gelmiş hali. Fakat favorilerim Golrio, Chintao ve Magic Dunker. Neden derseniz, o yıllarda yapılan dövüş oyunlarında her dövüşçü ülkesinin yöresel kıyafetlerini giymek zorunda olduğu için Golrio ve Chintao'ya bakınca 23 Nisan törenlerine gelmiş gibi hissediyorsunuz. Magic Dunker da Amerikalı olduğu için vücudunun her yerine Amerika bayrağı giyip, Amerika renklerinde giyinmek ve basketbol oynamak zorunda kalmış garibim, elden ne gelir?

İşin ilginç yanı oyun bize dünyanın en iyi tekvandocusuyla bir gece sunsa da oyunda adam gibi tekvando yapan bir Allah'ın kulu bile yok. Hatta kendini tekvando kanaat lideri (?!) ilan eden mid-boss'un kolları Dhalsim gibi uzarken son boss da telif hakları alınamamış bir Geese Howard olarak geliyor. Daha da komiği firma oyun hiç tutmasına rağmen ruhani bir devam oyunu yapmış Eye of the Typhoon diye. Gerçi şaşırmamak lazım, Suicide Squad'ın bile devamı geliyor, Fight Fever dediğin nedir ki? ■ **EMRE S.**





O LANET OLASI BATAKLIK... [DARKEST DUNGEON]

Darkest Dungeon'la tanışmamın ikinci günü daha. Strateji oyunu oynamayalı uzun zaman olmuş. Unutmuşum ne kadar sevdiğimi bu keratаları. Darkest Dungeon'ın doğası sağ olsun, ilk gün ve ilk kayıt toptan hüsranla geçmiş tabii ki. E kim ne yapar, kimin ne gücü, ne eksiği vardır bilmeden bodoslama dalmışım oyuna ama bu Darkest Dungeon. Affeder mi? Etmez! Herkeste bir depresyon, bir kaygı, bir sinir… Ne bir sağlam adam kalmış, ne birbirine sürtecek iki metelik para, ne satacak bir ıvır zıvır! Kimini akıl hastanesinde, kimini meyhanede terk edip yeni bir oyuna başlamışım.

Bu sefer kararlıyım tabii. Kendime kahve; çocuklara da yemek, kürek, kutsal su falan aldım. Önümde, bildiğin kâğıt kalemle tutulmuş notlar var. Taktım kafaya. Vaktim de var. Gittiği yere kadar götüreceğim.

Kafamda sıraladım her şeyi. Normalde bir oyunda eğitim görevini falan geçtikten sonra çok bir sürpriz kalmaz. Ben bu noktada kendimce çaktığıma inanıyordum Darkest Dungeon'ı, hani zaten biraz oynadım. Evet, kötü gitmişti belki ilk denemem ama ne de olsa ikinci oynayışımda aynı hataları yapmayacaktım.

Girdim, ilk görevi geçer geçmez kendime bir tank Crusader alıp koydum en öne. Işık önemli, karanlıkta kalınca millet çıldırıyor. Meşaleler de çok çabuk yanıp bitiyor, biliyorum artık; hemen peşinden bir de Vestal aldım, attım arkaya. Öyle dikkatli ilerliyorum ki! Her saldırıdan önce tek tek bütün opsiyonları değerlendiriyorum. Kimin hangi canavara karşı daha çok hasar verdiğini, hangi dizilimle gidince nereden ne kadar para, ıvır zıvır bulduğumu falan hep not ediyorum.

Saatlerce böyle dikkatli dikkatli oynadım. O kadar ki, kendime bir ana takım kurdum, birkaç tane de kullan-at karakter aldım. Sadece yenilmek değil, geri dönmek, kaçmak da karakterlerin moralini bozuyor. O yüzden ana takımımı sadece geri dönebileceklerinden emin olduğum görevlerde kullanıyor; döner dönmez kasabada dinlenmelerine, toparlanmalarına izin veriyordum. Dua mı edeceksin? Al sana beş yüz altın. Tavernaya mı gideceksin? Bin iki yüz altın da sana. Hastaneye mi gitmen gerek? Feda olsun, al beş bin altın da sana!

Bir süre sonra elimde öyle bir takım oluştu ki, üf! Göndereceğim daha büyük boss'lu görevlere, kıyamıyorum. Elim titriyor. Daha oyunun en başında gelen Highwayman karakteri Dismas olmuş bilmem kaçıncı seviye. Saatlerdir oyunun başındayım. En sonunda kestirdim gözüme, dedim The Cove'daki boss'u gömmeye gideceğiz.

Şimdi burada bir parantez açmak, ne kadar saçma bir özgüvenle ilerlediğimin altını çizmek istiyorum. Çünkü şu noktadan sonra her şey akıl almaz bir hızla tepe aşağı gitmeye başlayacak.

Bir girdik The Cove'a, giriş o giriş. Daha girer girmez bir kitap yüzünden lanetlendik. Milletin sinirler gerilmeye başladı. Sonra pat, sürüyle saçma sapan vebalı şeyler çıkmasın mı? Dedim tamam, sizden kaç tane öldürdük şimdiye kadar, sizi mi- Demeye kalmadan bunlar bizi bir ezdi, takımın pestilini çıkardı.

Güç bela kamp kurma noktasına kadar getirdim bunları. Getirdim getirmesine ama bu adamların kampa değil tam teşekküllü hastaneye ihtiyacı var. Aklımdan geçmedi değil, dedim kendime, geri dön. Bu işin sonu yaş.

Ama yok, ya biterse? Buraya kadar gelmişim.

Kamptan bir çıktık, pat, mini-boss. Sıktım dişimi, açtım oyunun viki sayfasını. Sağlam kasıyorum ama ı-ıh. Yok. Önce Vestal gitti, eh ışık kaynağı gidince akli dengeler sallanmaya başladı. Dismas Dismas dedim, bağrıma bastım; gitti kendini vurdu. Ben de elimde 15. seviye görevler ve 2'nci seviyeyi anca gören kullan at arkadaşlarla kalakaldım.

Hâlâ duruyor o kayıt, bir gün gidip seviye kasacağım o salaklara ama... Neyse. ■ GÜLHİS

MEDYA

FİLM // KİTAP // ANİME // MÜZİK

AKIRA

1988 yapımı Akira animesi aslında büyük bir hikayenin yarısı bile değildir. Yönetmen Katsuhiro Otomo'nun kendi elleriyle özene bezene çizdiği dev manganın bir parçasını anlatır sadece. Ama o "birazı" bile ondan sonra geçen 30 yılda yapılan neredeyse tüm animelerin geçemediği bir çıta belirlemiştir teknik anlamda.

Film Neo-Tokyo'nun cop girmeyen sokağının kalmadığı karanlık cyberpunk bir gelecekte geçer ve Kaneda ile Tetsuo isimli iki motorcu serseri gencin ekseninde gelişen çok büyük çaplı olayları anlatır.

Ama arkadaşlar böyle deyince tam olmadı gibi. Döneminin çok ilerisinde HAYVAN gibi animasyonları bugün bile animelerde görmediğimiz dudak senkronları ve izlerken havsalanızın almakta zorlanacağı sahneleri var filmin. Ha tüm eksikliğine rağmen gayet sert toplumsal konulara da değinir, iyi ve kötünün ötesinde gerçekçi karakterleri vardır ve şu ana kadar demediysem yine diyeyim görsel/işitsel olarak İNANILMAZDIR! Filmin tek başına anime sevgisini Batıya getirdiğini de eklemeden olmaz, muhtemelen Akira ve sonrasında Ghost in the Shell olmasaydı animenin günümüzdeki popülaritesi de bu denli büyük olmazdı. İlham verdiği binlerce sanatçıyı ve eseri saymıyorum bile.

Animenin altın çağının açılışını da Akira filmi yapmıştır diyebiliriz. Halihazırda yeni TV serisi de geliyorken bu klasiği havada karada kaçırmayın ve sonra açıp Requiem soundtrack'iyle Nirvana'ya ulaşın. **EREN E.**









FİKRİMİN İNCE GÜLÜ - SARI MERCEDES

1950'lerin sonları ve 1960'lar boyunca, Avrupa'ya giderek işçi olarak çalışmak ülkemizde önemli bir olaydı. İki dünya savaşında ağır kayıplar yaşayan ve işgücü açığı ortaya çıkan Almanya, Türkiye ve bazı Doğu Avrupa ülkelerinden yabancı işçi alımı yapmaya başlamıştı. Adalet Ağaoğlu imzalı roman Fikrimin İnce Gülü, 1970'lerin sonunda geçerken, film uyarlaması Sarı Mercedes'se, gurbetçi işçi vatandaşlarımızın "kesin dönüş"e başladıkları 1980'lerin ortalarında yaşanan olayları anlatıyor.



Edebiyatımızın usta isimlerinden Adalet Ağaoğlu'nun yazdığı romanı, ortaokul sıralarında, 80'lerin başlarında okuduğumu hatırlıyorum. Filme de adını veren Mercedes'in sarı - açık kahverengiye yakın renginden, öykünün başkahramanı, gurbetçi işçi Bayram "bal rengi, balkız" diye överek bahsederken, köyden hemşerileri, Almanya'dan komşularıysa çok farklı, kaba, aşağılayıcı benzetmeler yapar. Bir otomobilin rengi için bile, bakış açısına göre değişebilen çok farklı yargılara sahip olabileceğimizi çocuk aklımla düşündürtmüştü bana bu basit ama çarpıcı tespit.

Sanal ağda baştan sona ikinci kez izlediğim film uyarlaması da son derece başarılıdır. Sevdiği kızla evlenebilmek için Avrupa'ya para kazanmaya giden Ankara köylüsü Bayram, çalışma izni alabilmek için bazı hileler yapar. Uzun yıllar bir fabrikada çalışıp, ikinci el de olsa lüks, konforlu bir Mercedes satın alıp köyüne dönüş yolculuğuna başlar. Yol boyunca gelişen aksilikler, sakınan göze çöp batar misali üzerine titrediği bal rengi Mercedes'in sürekli ufak tefek hasarlar alması, umuttan hayale yolculuk yapan Bayram'ın geçmişi boyunca köyünde ve Almanya'da yaşadığı ilişkiler, hatta çocukluğunda ilk kez lüks otomobil gördüğündeki şaşkınlık, umutlar, saplantı haline gelen hayaller ve sürekli gelen irili ufaklı hayal kırıklıkları, nihayet saf, biraz da kurnaz başkahramanın hiç beklemediği, dramatik, hüzünlü bir sahneyle sona erer.

Kendi umutları ve hayalleri uğruna başkalarının hayallerini yıkan ve durumu olağan, kabul edilir göstermeye çalışan kurnaz insanların her dönem, her yerde yaşamış olduklarını hatırlamak adına, romanı okumanızı veya en azından filmi izleminizi öneririm, yazar Adalet Ağaoğlu, yönetmen Tunç Okan ve başroldeki İlyas Salman'a teşekkürler sunarak. **NOYAN**



FULLMETAL ALCHEMIST

Kafa karıştırmak gibi olmasın, şöyle bir durum var: FMA'nın 2001'de yayınlanmaya başlanan mangası aşırı popüler olunca seri 2003'te animeye uyarlandı. Ama tabii animenin hikâyesi mangayı bir süre sonra yakaladı, dolayısıyla bu 2003 animesinin ikinci yarısı, mangadaki asıl hikâyeden tamamen kopuktur. Bu seri sonlandıktan yıllar sonra FMA: Brotherhood animesi yapıldı ve mangayı bire bir olarak uyarlayan o oldu.

Orijinal materyaldeki içeriği değiştirip kendince hikâye yazan animelerden herkes nefret eder ama 2003 yapımı FMA bunun en büyük istisnası. İlk yarısı zaten mükemmeldir, hatta Brotherhood'un başlarından kat kat iyidir ama ikinci yarısı da mangadaki orijinal hikâye kadar olmasın, ona çok yakın kalitededir. Evet, bu serinin Brotherhood kadar mükemmel olmadığını kabul etmek gerek ancak Brotherhood'u izlemiş ve sevmişseniz (ki izleyip sevmemenin mümkün olmadığı izleyen herkesin malumudur), işi orada bırakmayın derim. Çünkü o sevdiğiniz FMA'nın daha fazlası var aslında ve o da çok güzel.

Bir not müzikler için: Yine Brotherhood'un müzikleri de harikadır şüphesiz ama 2003 animesininkiler de öyledir. Hatta daha karakteristiklerdir bile diyebilirim. Aynı derece harikadırlar yani ama farklı bir harikalıkları vardır. Hiçbir şey için değilse bile 2003 serisi sırf müzikleri için bile izlenir.

Yalnız eski seri bir konuda kesinlikle ve kesinlikle Brotherhood'dan üstün; o da ilk bölümler. Brotherhood'da yapımcılar salakça bir kararla "bu hikâyeyi daha önce anime yaptık zaten, hızlıca geçiverelim" demişler. Dolayısıyla 2003 serisinin koskoca ilk yarısını kaplayan hikâyeyi yarı boyuta indirmişler ve aşırı sıkıştırıldıkları için o bölümler bir şeye benzemiyor. Brotherhood'un başlarını sıkıcı bulduysanız bir de 2003 serisinin ilk yarısını izlemeyi deneyin bakalım da siz de o seriyi zamanında izlemiş herkes gibi birkaç travma yaşayın (ah Nina...). ■ ÖMER



AT THE GATES

SLAUGHTER OF THE SOUL

Metal tarihine damga vurmuş, başyapıt olarak nitelendirilen çok fazla albüm var aslında. Mesela bir çırpıda aklıma Megadeth geliyor Rust in Peace'le ya da Symbolic'le Death. Slaughter of the Souls da tam olarak bu kategoriye giren bir albüm, muhteşem bir müzik ziyafeti, insanın içinde inanılmaz duygular uyandıran bir zirve noktası.

Bu yazıyı yazarken Under A Serpent Sun dönüyor arkada ve ben arada bir gözümü kapatıp müziğe kapıldığım için iyice yavaşlıyorum. Albümün geneli de Tomas Lindberg'in muazzam vokalleri, Erlandsson'un hayvan gibi davulları, Björler ikizlerinin ve Larsson'un inanılmaz gitar oyunlarıyla dolu. Elbette herkesin her albümde birkaç favori şarkısı olur, ama Slaughter of the Soul tek bir zayıf şarkısı bile olmayan bir albüm. Aman şu şarkıyı geçeyim demezsiniz, ayrım yapmaya kalkan İsveç'in gazabıyla karşılaşır derler hatta.

İşin ilginç yanı At the Gates'in bu albüm sonrasında dağılma kararı almasıdır aslında. Anders Björler "yeni albümü yazmaya başlayınca gördüm ki Slaughter of the Souls'u aşamayacaktım" der ayrılık kararının gerekçesi olarak. Anders'in yerini dolduramayacağını düşünen grup, gerçekten de zirvede bırakarak 1996 yılında dağılır. Ama bu üzücü sonlanan bir hikâye değil, çünkü grup 2007 yılında tekrar birlikte çalmaya başladı ve 2014 yılında da yeni albümleri At the War with Reality'yle karşımıza çıktı. Hatta geçen yıl çıkardıkları To Drink from the Night Itself de canavar gibi bir albümdü.

Otoritelerce de Göteborg tarzı melodik death metalin en unutulmaz eserlerinden biri olarak gösterilen Slaughter of the Soul'u dinleyince insanın sıkı bir At the Gates hayranı olmaması mümkün değil. Ama siz bunu zaten biliyorsunuz, kime anlatıyorum ki? ■ ESER

Oyungezer
SAYI: 144 - 2019/10
ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Pozan Erten, pozan@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Barış Uçar

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 30 Eylül 2019
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Oyungezer, SETİ Yapım ve Yayıncılık tarafından yayınlanmaktadır ve basın-yayın kanunlarına uymaktadır. Bu dergideki yazılar ve görsel malzemeler SETİ Yapım ve Yayıncılık'tan yazılı izin alınmadan kaynak gösterilse bile kullanılamaz.



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.

145

CALL OF DUTY MODERN WARFARE

CAPTAIN PRICE'I
ÖZLEYENLER BURAYA!

KASIM'DA OYUNGEZER'DE

OGZ

www.oyungezer.com.tr